POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: SPLINTER CELL CONVICTION ★ MONSTER HUNTER TRI ★ KINGS BOUNTY ★ DEAD TO RIGHTS ★ COMMAND & CONQUER 4 ★ DAWN OF WAR II: CHAOS RISING ★ SILENT HUNTER V

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTI...

NÚMERO 20
MAYO 2010

¡AVANCE EXCLUSIVO!
TEST DRIVE UNLIMITED 2
¡Te lo enseñamos todo!

¡AVANCE EXCLUSIVO!
F.3.A.R.
Alma regresa a tus peores pesadillas

¡ÚLTIMOS DETALLES **EN EXCLUSIVA!**
CRYSIS 2
El shooter más espectacular de todos los tiempos da el salto a las consolas

MÁS JUEGOS...
MAFIA 2
PRINCE OF PERSIA
APB
FORMULA 1
SKATE 3
NIER
SPLIT SECOND
DEMENTIUM II



¡SORTEOS!
5 DISCOS DUROS PARA XBOX 360
...de 250GB y muchas más sorpresas...

¡AVANCE EXCLUSIVO!
FABLE 3
No te pierdas lo nuevo de Peter Molyneux



10€ DE **DESCUENTO** EN LOS RECOMENDADOS XTRALIFE.es

METRO 2033 PC ★ XBOX 360 ★ TOTAL WAR ANTHOLOGY PC ★ JUST CAUSE 2 PS3 ★ XBOX 360 ★ GOD OF WAR III PS3 ★ PRISION BREAK PS3 ★ XBOX 360 ★ SUPREME COMMANDER 2 XBOX 360 ★ RED STEEL 2 WII ★ RESONANCE OF FATE PS3 ★ XBOX 360







ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación de Redaccion, PlayStation)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Chema Antón (Coordinación de Redacción, Wii y DSi)

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
- Mario Fernández González (Reportajes)
- David Navarro Blázquez (Actualidad, Guías y Blog Oficial)
david.navarro@unidadeditorial.es
- *David Caballero (Wii y DSi)*
- Jaume Esteve (Blog oficial)
- Rebeca Saray y Mauro *(Fotografía)*
- *Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), Sara Borondo, John Tones, Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Juandi "Keitaro", Diego Alberto Fernández, Natalia Muñoz.*

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - (diseño original, diseño portadas, PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquinas
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández Galiano 94 231 90 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.





VOTAMOS POR MIYAMOTO. ¿Y TÚ?



DESDE QUE CONOCIMOS DE PRIMERA MANO DE LOS ARTÍFICES DE ESTA FANTÁSTICA IDEA -GAMELAB- NUESTRA ILUSIÓN ERA APORTAR NUESTRO PEQUEÑO GRANO DE ARENA. El hecho de que alguien se plantee presentar al bueno de Shigeru Miyamoto para el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades es, ya de por sí, digno de mencionar y apoyar.

Y es que si hay alguien en el mundo de los videojuegos que merezca ser el primero o uno de ellos en entrar en ese selecto club de personas capaces de cambiar el mundo con su trabajo en un campo específico, ése es Miyamoto. El sumario de la categoría en la que se ha presentado la candidatura ya muestra la importancia del galardón: "Será concedido a la persona, institución, grupo de personas o de instituciones cuya labor creadora o de investigación represente una aportación relevante a la cultura universal en esos campos".

Pues bien, sólo hay que ver qué ha significado para la cultura universal creaciones como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.* o *The Legend of Zelda* -y mejor no meternos en cifras de ventas del conjunto de sus títulos, porque nos podría dar un mareo-. Y, por supuesto, *Wii*. Sí, esa consola que muchos aborrecieron durante mucho tiempo, pero que ha sido el espaldarazo definitivo para abrir el mercado de los videojuegos a todo el mundo -un camino que ya comenzó a trazar Sony con su serie SingStar, las cosas como son- y que ha cambiado el modo de jugar de millones de jugadores en todo el mundo y las estrategias de desarrollo de todos los actores del mercado. Y ahí tenemos ya en el horizonte Move y Natal, el futuro de lo que un día este genio vislumbró con la por entonces llamada Nintendo Revolution.

En definitiva, hoy más que nunca los videojuegos son cultura, forman parte de la sociedad y son objeto de estudio en todo el mundo, son criticados y alabados, son usados por la Medicina y la Educación. Y todo esto se lo debemos, en parte, a este hombre.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE NUESTRAS **GUÍAS** ESPECIALES





facebook Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

El Equipo



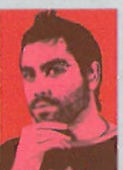
Gustavo Maeso
Crysis 2 nos gusta, y nos gusta mucho. ¿A quién no?
ADORA: Que se acerca el E3 y ya se nota.
ODIA: Los 'abrefáciles' que son de todo menos fáciles.



Chema Antón
¡He perfeccionado mi receta de torrijas radiactivas!
ADORA: El sol y la brisa en Fuerteventura.
ODIA: Perderme el partido del siglo en el Bernabéu.



Juan 'Xcast'
A punto de tomar el sol en Santa Mónica.
ADORA: Las tardes soleadas y COD.
ODIA: Esperar, así en general.



Lázaro 'Doc'
Mitad hombre (por la estatura). Mitad máquina (recreativa).
ADORA: Que su casa empiece a parecer un salón recreativo.
ODIA: No tener sitio para más de tres pinballs.



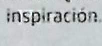
Sol García
Cuando veas las barbas del vecino quemar ponte peluca.
ADORA: Mi fuera borda y mi vestidor. Te lo juro por Snoopy.
ODIA: Los boquerones en vinagre sin vinagre.



'Duardo'
Yo me hice periodista para viajar...
ADORA: Los diamantes rojos de Runes of Magic.
ODIA: Esperar mucho para Cataclysm



Mario 'Artista'
Desde la costa Asturiana, con amor y mucha sidra.
ADORA: Relajarse escuchando a Jona's Brothers.
ODIA: Quedarse en blanco, sin inspiración.



David Navarro
Propuesta: que toda la redacción se deje bigote.
ADORA: El principio de God Of War III.
ODIA: Que nadie quiera dejarse bigote.



¡CONTACTA CON NOSOTROS!
WEB: www.marcaplayer.com
MAIL: [illegible]
BLOG: [illegible]
FACEBOOK: www.facebook.com/pages/ [illegible]
TWITTER: www.twitter.com/marcaplayer

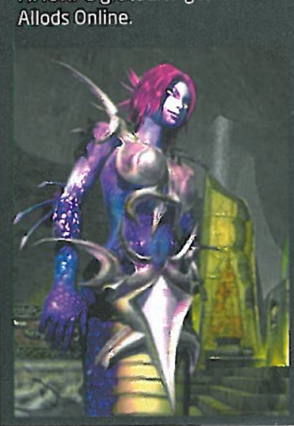
CONTENIDOS

CRYSIS 2

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE







MARCA PLAYER Nº 20 MAYO 2010

La nueva entrega de la saga **KING'S BOUNTY®**

La combinación perfecta de **ROL** *y* **ESTRATEGIA**







CONSIGUE TESOROS Y LOGROS QUE TE HARÁN MÁS PODEROSO



200 PERSONAJES Y ENEMIGOS: DRAGONES, ORCOS, DEMONIOS...



MANUAL, MAPA DE JUEGO Y GUÍA DE GUARDIANES

YA A LA VENTA
por sólo






BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

¡LA REVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS DE LUCHA!

"Adictivo y una puesta en escena superior a la media"

Vandal online

"Nos encontramos ante un título extraordinario"































CRYS

La invasión alienígena es una realidad. El mundo está perdido. Nueva York ha sido destruida y abandonada. ¿O no?


Por G. Maeso

Viajamos a la Gran Manzana para descubrir, en rigurosa exclusiva, la secuela de *Crysis*, aquel título de PC que nos fascinó por su apartado técnico. Ahora llega con nuevo motor gráfico y con su esperado asalto a las videoconsolas.

El pasado día 6 de abril, a eso de las nueve de la noche, las pantallas luminosas de Time Square mostraban a los neoyorquinos, en primicia, el primer trailer oficial de ***Crysis 2***. En las imágenes, acompañadas por una lacónica versión del famoso tema 'New York, New York', podía verse lo que quedaba de una ciudad casi devastada, en la que toda la población civil ha sido evacuada de forma repentina ante una inminente invasión alienígena. La Quinta Avenida tiene un aspecto devastador y entre los escombros se aprecia un súper soldado, equipado con un traje futurista, que asiste a la matanza por parte de los alienígenas de una decena de soldados del ejército, entre explosiones y gritos. "New York, New York", acaba la canción.

Casi con la misma cara de asombro que los neoyorquinos que atestaban Time Square a esa hora, nos quedamos nosotros en la presentación de ***Crysis 2*** que tuvo lugar unas horas antes en un hotel de la Sexta Avenida. Allí tuvimos ocasión de ver una extensa demo de este juegazo que llegará a finales de año para PC, Playstation 3 y Xbox 360. Todavía hoy, tres años después del lanzamiento del primer juego (que sólo apareció para PC), todos los aficionados seguimos teniendo a *Crysis* como uno de los títulos con mejor apartado gráfico que han visto nuestros ojos. Y aquella obra maestra visual fue creada por obra y gracia de los chicos de Crytek, que mostraban así al mundo el poder del potente motor gráfico creado por ellos, el CryENGINE 2. Ahora, el mismo equipo de desarrollo se ha sacado de la manga la versión 3 del CryENGINE, y están preparando la secuela para que ofrezca el mejor apartado técnico visto hasta la fecha en tres plataformas, el PC y las consolas de nueva generación.

En el primer juego, para todo aquel que no haya tenido ocasión de probarlo, nos metíamos en la piel de un soldado equipado con un súper traje (el NanoSuit) que le otorgaba unas potentes habilidades. La trama nos colocaba en una isla tropical, en »


sis 2

el mar de Filipinas, rodeados del ejército norcoreano que parecía guardar un poderoso secreto. El secreto era el impacto de una increíble tecnología alienígena en la isla que al final nos terminaba explotando en la cara. Ciencia ficción, acción bélica y conspiraciones geopolíticas en medio de una paradisíaca isla donde teníamos libertad total de movimientos. Aquella isla casi real, recreada a la perfección hasta en sus mínimos detalles, se cambia ahora por un impresionante entorno urbano, nada más y nada menos que la ciudad de Nueva York. Sobre este cambio radical de escenario tuvimos ocasión de preguntar al director de arte del juego, Frank Kitson, que nos contaba: "después del lanzamiento de *Crysis*, de inmediato comenzámos a pensar en ***Crysis 2*** y sobre si queríamos mantener la isla

Los aliens recuerdan a los de la primera entrega, pero también han cambiado

original o trasladarlo a un entorno completamente nuevo. Al final, decidimos ofrecer una nueva experiencia a nuestros jugadores y por eso hemos elegido Nueva York. La ciudad que nunca duerme es el escenario perfecto para la secuela de *Crysis*. Toda la historia del primer juego se centró en la isla y la conspiración del gobierno, así, todo fue bastante limitado en un sentido local. Básicamente, casi nadie del resto del mundo se vio afectado por la catástrofe, pero, por supuesto, cuando la gente dejó la isla tras el Big Bang en el final del juego, comenzaron a difundir rumores sobre ella. Así, el siguiente paso lógico era, estaba claro, que todo iba a trasladarse a los centros de población más grandes del mundo. Naturalmente, esto nos ha llevado a elegir Nueva York."

Y, desde luego, el entorno urbano le sienta al juego que ni pintado. En la demo que pudimos ver asistimos a

CRYENGINE 3

"Hemos logrado una belleza catastrófica"

Frank Kitson nos habla de las maravillas que están consiguiendo con el nuevo motor gráfico de Crytek: "estamos tratando de captar una especie de belleza catastrófica. Un drama épico humano en el marco de una de las ciudades más reconocibles del mundo. Tratando de evitar los clichés obvios de sólo representar el catastrofismo, se utilizó el poder de CryENGINE 3 para conseguir una hermosa luz moteada natural y una realidad estilizada y elegante. Esto, además, lo hemos compensado con una paleta de colores ácidos que soporta perfectamente el drama de una invasión alienígena. El efecto de la luz reflejada rebotando en la piedra y el ladrillo es único. Con cientos de fotos y numerosas pruebas de iluminación creemos que hemos sido fieles a la apariencia de Nueva York."









El traje te proteje
El NanoSuit 2 es la mejor de tus armas. Su escudo y su potenciador de habilidades te darán la ventaja que necesitas.

Todo puede destruirse y servirnos para una buena cobertura o para huir de una situación difícil

ENTREVISTA

ENTREVISTA CON NATAHN CAMARILLO EL PRODUCTOR DE CRYSIS 2

¿Por qué cree que nadie ha superado el apartado técnico de *Crysis* en estos tres años? Tal vez porque no es tan fácil (risas). No, en serio, sinceramente, no lo sé. Sólo puedo hablar desde mi perspectiva. Con *Crysis 1* fue desde el comienzo nuestro objetivo crear un juego para mostrar al mundo nuestra tecnología (en aquel momento todavía era CryENGINE 2). El hecho de que *Crysis Warhead* y *Crysis* sigan siendo puntos de referencia para los gráficos de hoy subraya nuestro éxito.

¿Por qué la devastada ciudad de Nueva York? Nueva York es el pináculo del logro humano de los últimos cien años y es un símbolo para todo el mundo del progreso del hombre y de la era industrial. Hay un atractivo universal aquí que es romántico, misterioso, emocionante y nostálgico, todo al mismo tiempo.

¿No cree que sin la selva del primer título, el juego puede perder su identidad? No, en absoluto. De alguna manera, seguimos utilizando la selva. El paisaje urbano puede sentirse sorprendentemente orgánico en función de cómo organizar el medio ambiente. Puedes reutilizar muchos temas que aparecieron en *Crysis* con mucha eficacia en un nuevo escenario. Nosotros usamos el término 'Urban Jungle'. Por ejemplo, un edificio de oficinas dañado se puede transformar en una cueva, sobre todo cuando la apertura de la cueva le da una vista magnífica de la ciudad a sus pies. Hemos tomado en cuenta este aspecto a fin de traducir eficazmente nuestro éxito con los entornos de *Crysis* en una nueva ubicación.

¿Y ha cambiado mucho la jugabilidad o se reconoce el modo de juego de *Crysis*? Efectivamente, cambia el modo de juego. En *Crysis 2* esperamos contar con mayor verticalidad y oportunidades en el sandbox típico del primer juego.

Libertad de acción
Como en el juego original, habrá libertad de acción por la ciudad, aunque ahora esa libertad se extiende en vertical. Sube a los edificios para buscar mejores posiciones.



Jungla Urbana La ciudad de Nueva York, sus calles, plazas, edificios, túneles del metro... todo sirve para escabullirse o coger coberturas. Esto es la jungla, pero de asfalto.

una batalla entre el protagonista, equipado con el nuevo traje NanoSuit 2, y miembros del ejército en medio de la ciudad de Nueva York, sumida en un estado de sitio tras el ataque alienígena. Poco sabemos de la historia que, al contrario que en el primer juego (donde no tenía demasiado peso) ahora cobrará una importancia vital. De hecho, el guión está en manos de Richard Morgan, escritor canadiense de novelas de ciencia ficción. Morgan, que también acudió a la presentación neoyorquina, no soltó prenda sobre los detalles de la historia, pero avanzó que ésta sería apasionante y que ayudaría mucho a la acción. Vino a decir, básicamente, que no sabremos de dónde nos vendrán los golpes durante casi todo el juego.

En la demo que presenciamos, que corría en una Xbox 360, vimos cómo el protagonista, equipado con el NanoSuit 2, despierta en lo alto de un edificio en Manhattan, y a través de un enorme agujero en una pared, observa la ciudad arrasada. El aspecto gráfico es impresionante, con explosiones, humos por todas partes y cientos de papeles volando por los aires. De repente, salta y cae sobre una azotea cercana y comienza la fiesta. El escudo del NanoSuit le proteje de no quedar aplastado tras la caída y enseguida utiliza la habilidad de invisibilidad para pasar desapercibido. Ahora los controles del NanoSuit son más rápidos y ya no aparecen con aquel menú en medio de la pantalla, los desarrolladores no quieren que nada estorbe la sensación cinematográfica del juego. En pantalla, tan sólo los indicadores del casco del NanoSuit, con la energía, el escudo, la vida y el armamento. El ser invisible le permite acercarse a un soldado y eliminarlo con una llave sigilosa por la espalda. Con los demás soldados no será tan cuidadoso y, mientras va bajando al nivel de la calle, irá eliminando a varios enemigos con un enorme

EL NUEVO NANOSUIT

Nos probamos el nuevo 'súper-traje'

Cervat Yerli, CEO y Presidente de Crytek, no se cansó de repetir durante el evento de presentación del juego en Nueva York que el nuevo NanoSuit 2 era uno de los tres elementos fundamentales del juego (junto con la libetad total de movmiento y la propia ciudad de Nueva York). Sin conocer el nombre del protagonista de esta secuela (no sabenos si volverá Nomad, el héroe de la primera entrega) parece que cobra más protagonismo el traje que el tipo que lo lleve puesto. El NanoSuit 2 es el verdadero protagonista y sus nuevas bondades, muchas.

Como veis, su nuevo diseño ya es toda una sopresa y, como siempre, nos dotará de habilidades propias de un superhéroe, al menos mientras dura su carga enérgetica. A los ya conocidos potenciadores de escudo, velocidad, fuerza e invisibilidad se le añade un nuevo modo táctico. Este modo viene a ser una mejora de los prismáticos del primer título. Si se activa nos permite observar a cualquier distancia, pero también escuchar conversaciones lejanas, y las imágenes estarán acompañadas de información muy válida: lejanía exacta de los objetos, detección de presencia orgánica, modo de acabar con objetivos concretos, etc. Y lo mejor, es que ahora el menú del Nanosuit no aparece en medio de la pantalla ni para la acción.











El NanoSuit 2 es el verdadero protagonista del juego y Crytek se ha dejado la piel en mejorarlo

No hay edificios muertos, todo se puede explorar... y destruir

arsenal (escopeta, ametralladora, lanzagranadas...). El juego sigue siendo un sandbox, como el primero, pero el entorno urbano de Nueva York permite que la libertad de movimientos ahora se expanda en el plano vertical. Nathan Camarillo, productor del juego, nos habla sobre ello: "en general, una ciudad ofrece muchas más oportunidades de juego vertical que una selva. El jugador puede saltar entre diferentes plantas o sobre autobuses o camiones, y bajar hasta los cráteres y grietas en las calles de la ciudad y saltar de un edificio a otro. El jugador tiene mucha más movilidad y puede cambiar su posición con más frecuencia. Esto significa que tiene mucha más libertad para elegir sus estrategias y atacar a alguien desde arriba y así obtener una ventaja".

Tras eliminar a los soldados nos muestran otro pedazo de la demo, donde los aliens hacen una entrada espectacular. Son lanzados en cápsulas sobre la ciudad y cuando aparecen de entre los escombros acribillan a los soldados sin ninguna piedad. Acabar con ellos no es nada fácil y aquí se nos muestra el sistema de coberturas que ahora tiene el juego. En la ciudad hay muchos lugares donde cobijarse del fuego enemigo y ahora esto es vital. Aunque, eso sí, hay que tener en cuenta que todo es destructible y nuestra cobertura puede volar. Un espectáculo que nos quita el aliento y que termina con un alien enorme activando una especie de superarma nuclear que deja K.O. al protagonista. Bestial.

Camarillo acaba asegurando que "*Crysis 2* tendrá el estilo de juego que hizo tan popular a *Crysis 1*, en un entorno urbano único, envuelto en una gran historia de ciencia ficción. Queremos crear un juego que sea tan divertido de jugar, como lo es para nosotros desarrollarlo". Una buena declaración de intenciones. ■





Estado de sitio La historia ahora tiene mayor peso, y de hecho Crysis 2 cuenta con Richard Morgan como guionista, un aclamado escritor de novelas de ciencia ficción.

Todo está construido al detalle, desde un edificio hasta el impacto de una bala en una pared de ladrillo



JUEGOS EN LA GRAN MANZANA

La ciudad que nunca duerme ha inspirado a artistas de todas las disciplinas, desde Woody Allen al mundo del pixel.

Nueva York es el escenario perfecto para casi cualquier cosa, por eso ha sido el escenario elegido por cientos de películas, cómics, obras de teatro, obras plásticas y, como no, videojuegos. Los chicos de Crytek admiten que no son los primeros en recrear la Gran Manzana en un videojuego, aunque prometen presentarla de una forma nunca antes vista, y tampoco les importa admitir las influencias de películas como 'Cloverfield' y 'El Día Después de Mañana'.

Y es que desde las aventuras de *Sam & Max*, o el ochentero Freddy Hardets en 'Manahattan Sur', pasando por las innumerables entregas de 'Spiderman' (por razones obvias), las calles, y sobre todo azoteas, de Nueva York son terreno conocido para los fans de los videojuegos. Es casi como 'jugar en casa'. Aquí algunas de las últimas propuestas neoyorquinas:



ALONE IN THE DARK
Un Central Park de lo más siniestro

La mítica saga de videojuegos de terror *Alone in the Dark* quiso dar el salto a la nueva generación de consolas hace un par de años con una entrega muy especial. Así, a sus desarrolladores se les ocurrió ambientarla en la ciudad de Nueva York, pero sobre todo, en Central Park. El enorme parque está lleno de lugares fascinantes, de misterios y leyendas y, desde luego, por la noche no es un lugar para visitar. La idea era muy buena pero algunos problemas con su jugabilidad dejaron esta recreación casi metro a metro del gran parque neoyorquino en una experiencia algo sosa.

PROTOTYPE
Manhattan de andar por casa

Una de las sorpresas del pasado año, al menos en lo que a liderar listas de ventas se refiere, fue *Prototype*, el juego de acción de Radical Entertainment. También con un rollo ciencia ficción, conspiraciones militares mediante y tintes destructivos, el juego nos presentaba a un héroe mutante destrozando Nueva York y luchando tanto con el ejército, como con engendros mutados. Aquí la ciudad, sus azoteas y la posibilidad de destruir casi todo tenía su aquel. Eso sí, hay que decir que la recreación de Manhattan era un poco en formato miniatura.



FAHRENHEIT
Una ciudad repleta de misterio

El juego de Quantic Dreams (los creadores de *Heavy Rain*) sorprendió en su tiempo por la magnífica historia, repleta de misterio y con ese sabor a intriga y cine negro que despertaba. Y en gran parte, esa atmósfera agobiante y cinematográfica se la daba su escenario, las nevadas calles de Nueva York. Un juego que nos fascinó y que recreaba un montón de sitios típicos de la ciudad, sus calles, cafeterías, taxis, parques...

LOS CAZA FANTASMAS
La ciudad fantasma

Como no podía ser de otra manera, la adaptación al videojuego de los famosos *Cazafantasmas* transcurre en Nueva York. Y en el juego podemos visitar sus calles y los lugares míticos que aparecen en la película original, como el edificio en el número 55 de Central Park West, donde se rodó toda la escena final con la mítica batalla contra el gigante muñequito de los marshmallows. Y es que los cazafantasmas ya son patrimonio de la ciudad.

MAX-PAYNE
El detective depresivo

La conocidísima saga *Max Payne*, que pronto verá su esperada tercera entrega, no podía tener mejor esceario. Una novela policíaca de las de antes llevada al videojuego sólo podía ambientarse en las lluviosas y oscuras calles neoyorquinas. Sobre todo el primer juego supo trasladar esa melancolía que evocan los bajos fondos de Nueva York. Su inminente nueva entrega promete volver a enseñarnos lo mejor, y también lo peor, de la Gran Manzana.

SPIDERMAN
El vecino más famoso

Si hay un cómic que se ha hartado de dibujar viñetas con escenarios neoyorquinos ese es el de SpiderMan. El 'Amistoso Vecino' de todos los neoyorquinos ha pasado al mundo de los videojuegos en multitud de ocasiones y, con él, su famosa ciudad. Pero fueron los chicos de Neversoft, desde que se hicieron cargo de las entregas arácnidas, los que se han empeñado en recrear la ciudad calle a calle, rascacielo a rascacielo.


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION
Descárgate la demo en
XBOX LIVE
18
www.pegi.info
WWW.SPLINTERCELL.COM
PC
DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
UBISOFT
© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. / Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de empresas Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft.

JUSTICIA, VENGANZA, CONVICCIÓN

«Hubo un tiempo en el que quería ser olvidado... Había perdido a mi hija. Había disparado a mi mejor amigo. Había visto cómo la agencia por la que di mi vida, me había traicionado y arrojado a los perros. Por lo que empecé a hacerme preguntas. Y empecé a encontrar respuestas. Puede que me hayan olvidado. Puede que no. De lo que estoy seguro es que ahora me recordarán.»



CANDIDATURA A LOS **PREMIOS PRÍNCIPE DE ASTURIAS DE COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES**

TODOS CO MIYAMO

El "padre del videojuego moderno" puede ganar uno de los premios culturales más prestigiosos del mundo. Un premio que sería para él y para todo el medio.

Cuando a Shigeru Miyamoto (Kyoto, 1952) le han preguntado alguna vez cómo le gustaría que se le recordase cuando se retirara, él siempre ha dicho que sería feliz si la gente dijese que fue alguien que estaba ahí cuando se crearon los videojuegos, que siempre trabajó en aras de la innovación y que fue un pionero hasta el día de su muerte.

Poco hay que pensar para darse cuenta de que este genio, que de joven quería ser dibujante de juguetes, ya ha cumplido ese pequeño sueño hasta el punto de convertirse en uno de los hombres más influyentes del mundo. Y no lo decimos nosotros, sino que fue la revista Time en 2008. Consiguió crear al personaje más recordado de la industria, *Mario Bros*, y uno de los más conocidos de todo el mundo, incluso por delante de Mickey Mouse. Salvó a Nintendo de la bancarrota pocos años antes y uno de sus últimos logros es, nada más y nada menos, que llevar a este medio más allá del jugador habitual. Conseguir que padres, madres, abuelas y nietos jueguen todos juntos en grupo y convertir al videojuego en la industria cultural más potente, por delante del cine, de la música, el cómic o la literatura.

En PLAYER apoyamos totalmente la candidatura de Shigeru Miyamoto al Premio Príncipe de Asturias 2010 de Comunicación y Humanidades que ha propuesto Gamelab. Un premio que antes ya han recibido ilustres como José Luis López Aranguren, Ryszard Kapuscinsky, María Zambrano o la CNN.

Un premio que es para él, pero también para una industria que ha sido tradicionalmente ninguneada y que ahora reclama el puesto que le corresponde.

La red bulle con esta propuesta, y desde aquí te proponemos que firmes aquí la propuesta oficial: ***www.miyamoto.es***, y, porqué no, hazte fan del grupo de facebook, "Shigeru Miyamoto, Premio Príncipe de Asturias 2010". Ahora mismo se lo merece más que nadie.

SUS CINCO MAYORES LOGROS

Nº	LOGRO	AÑO	¿QUÉ SUPUSO?	¿QUÉ ES?
1	DONKEY KONG	1981	Que Nintendo se salvase de la bancarrota y con ella el medio.	
2	MARIO BROS	1983	No hay juego más exitoso ni personaje más reconocible.	
3	THE LEGEND OF ZELDA	1986	Fue uno de los primeros juegos de rol y de los más míticos.	
4	POKÉMON	1996	Toda una referencia cultural para el público infantil.	
5	WII	2006	Revolucionó la concepción del juego como ocio social.	

// ¿Que los Videojuegos son malos? Eso mismo decían hace años del Rock&Rol".

// No me gusta suscitar toda la atención. Creo que es mejor dejar que mi trabajo hable por mí".



GAMELAB

Iván Fernández Lobos
Director de Gamelab

SHIGERU: EL GENIO

CASI COMO CUENTA LA BIOGRAFÍA DE MIYAMOTO, yo también nací en un pequeño pueblo entre montañas, rodeado de bosques y un precioso paraje natural, muy cerca del lugar donde cada año se entregan unos de los Premios más prestigiosos del mundo.

Quizás por eso, y por otros motivos que mis amigos y familia conocen, mi empatía con el creador japonés es especial. He tenido la oportunidad de verle en un par de ocasiones, e incluso de compartir con él una charla en los días previos al homenaje y el premio que la Academia Británica de Cine y Televisión le entregó en el mes de marzo en Londres. Sencillo, amable y sobre todo humano, Miyamoto empieza a comprender que su obra trascenderá, no sé si a su pesar, mucho más allá de su propia existencia.

MIYAMOTO REPRESENTA LA ESENCIA DEL VIDEOJUEGO

La candidatura del genial creador japonés supone un reconocimiento a todo un sector o, mejor dicho, a todo un fenómeno en el que nos sentimos partícipes no sólo los que trabajamos en él, sino también todos los que disfrutamos naturalmente de sus propuestas en nuestro tiempo de ocio. No encontraremos a nadie, nosotros al menos no lo hemos encontrado, a ningún colega de profesión especialmente, que se oponga o plantee ni siquiera matices a que este reconocimiento, sin duda uno de los más importantes del mundo, recaiga en Shigeru Miyamoto.

Y es que, independientemente de intereses comerciales o incluso de afinidades personales con sus creaciones, Miyamoto representa la esencia más pura del Videojuego, la de un entretenimiento universal en el que todos y todas podemos y queremos participar. Gracias Shigeru, por tantas y tantas horas de magia.

Apoya la Candidatura de Shigeru Miyamoto al Premio Príncipe de Asturias 2010 de Comunicación y Humanidades en: ***www.miyamoto.es***

VOTA A MIYAMOTO PARA EL PRÍNCIPE DE ASTURIAS DE COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES 2010

¿QUÉ SON LOS PREMIOS PRÍNCIPE DE ASTURIAS?

Son unos galardones otorgados anualmente en Oviedo desde 1981 por la Fundación Príncipe de Asturias a aquellos individuos o grupos que hayan destacado en su trayectoria en categorías como las artes, el deportes, las ciencias sociales, la comunicación, la cooperación internacional o la investigación científica. Están entre los más prestigiosos del mundo.

ACTUALIDAD

REPORTAJE

AVANCES

ANÁLISIS

MÓVILES

HARDWARE

TRUCOS

MÁS QUE JUEGOS

COMUNIDADES

GUÍA DE COMPRAS

INDUSTRIA

POR QUÉ LOS VIDEOJUEGOS SON TAN CAROS

Las tiendas se llevan la porción más grande mientras que las editoras tienen que recolectar euro a euro. *>Por Sergio Figueroa*

Cuánto cuesta soltar 60 o 70 eurazos por un lanzamiento (a la semana, al mes)? Los videojuegos parecen la forma de ocio más cara comparada con el cine o con un DVD, sobre todo después de haberte dejado medio sueldo en una consola. Pero con una breve disección comprobaremos que el modelo de negocio actual pende de un hilo.

Con la alta definición los presupuestos de producción se han disparado y con el aumento de la competencia, los gastos en publicidad aún más. Por supuesto que la apertura de mercado ha permitido que varios modelos de negocio más baratos convivan, pero los juegos de mayor éxito siguen una estructura semejante. Se superan frecuentemente los 50 millones de euros de coste total, sin embargo, el precio final en "euros constantes" ha bajado (con los 70 € de *Bayonetta* no compras en 2010 lo mismo que con las 12.000 pts de *Perfect Dark* en el 2000), o lo que es lo mismo, las compañías ingresan menos por copia.

Sigamos la pista a una novedad extranjera de PS3 o de Xbox 360 vendida en España, el caso más común. Según las estimaciones, la filial nacional recibe el juego de su matriz por una cantidad que va de los 22 € a los 30 €, para los juegos de alto coste. Es lo que se llama el "transfer price", y lleva incluidos los gastos soportados de desarrollo, producción física, transporte, licencias y "royalties" y un margen de beneficio para la empresa madre. Sumamos los cinco euros de media gastados en publicidad, cuando la cosa no se dispara. Al final, la editora española tiene un coste de 35 € por unidad, dejando de lado sus gastos corrientes como empresa.

Pero de los 35 que faltan hasta los 70 apenas rasca nada, porque 12,2 € se los come el IVA y los vendedores suelen acaparar un 20% del beneficio, unos 11,75€. Buena caja hacen en las tiendas, porque también pellizcan del presupuesto de marketing en conceptos como publicidad en el local y posicionamiento en las estanterías. Además, reciben descuentos de hasta el 35% en sus compras. Restando del precio, resulta que el distribuidor compró el juego por unos 46 €.

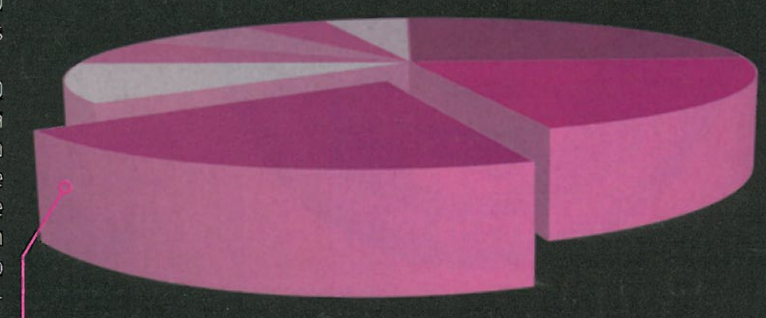
La cuenta es clara: 46 - 35 = 11. Si se aplica el descuento, con nuestra estimación, al final la editora ingresa entre 6 y 8 euros por copia. Es una realidad que muchas compañías de videojuegos deben afrontar, de ahí su obsesión por alcanzar ventas estratosféricas, ya que la rentabilidad de los juegos AAA está en entredicho.

Si es cultura, adapten los impuestos

A medida que el negocio crece, y con los fenómenos Wii y DS está pasando, los gobiernos comienzan a considerar los videojuegos como bien cultural. Este debate ni siquiera está cerrado dentro de la industria (el mismo Miyamoto asegura que no lo son) pero tiene una segunda lectura: qué tipo de impuesto se le aplica.

En España se gravan con el tipo máximo de IVA, el 16% (hasta julio), muy lejos del 1% de los libros y del 4% del cine. ¿Se puede ser más o menos cultura? Los gobiernos españoles creen que sí. En Gran Bretaña se han aprobado nuevas deducciones, pero para acogerse a ellas hay que pasar un test y demostrar lo "británico" de la ambientación, del guión o de los personajes. En Canadá y Estados Unidos lo tienen más claro: es un gran negocio y, sobre todo, se rebajan impuestos a las desarrolladoras.

Los videojuegos mueven mucho dinero, pero hay tantas manos en medio que con el costoso modelo actual el reparto es una dura batalla.



Desglose de Gears of War:	Porcentaje total (100%)	Distribución en dólares. Total: 60$
Diseño y desarrollo artístico	25	15
Programación	20	12
Venderores (retailers)	20	12
Royalties por plataforma	11	7
Marketing general	7	4
Editor	7	4
Marketing en tienda	5	3
Producción y distribución	5	3

CONTRATOS
13 años
de contrato atan a Tony Hawk de forma exclusiva con Activision

MARKETING
100%
crece el presupuesto al incluir los costes de marketing.

PRECIOS
22-30 €
le cuesta a una filial española recibir el juego de su matriz.

VENTAS
1.500.000 unidades
necesitan vender de un juego de alto presupuesto para dar beneficios. En DS se puede triunfar con 100.000 copias.

COSTES
25.000 $
son suficientes para hacer un juego comercial en flash.

Distribución en dólares. Total: 60$



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
Presentador de El Speaker en Radio Marca

ESTÁ CLARO: ODIO A MUERTE MI AVATAR

VAYA CON LA PELICULITA DE Cameron. ¿No podía haberse dedicado a producir mejor Terminator 3 y no acabar la trilogía robótica con aquel engendro? Pues no. Tenía que realizar una fábula futurista, ecológica y antimilitarista que paradójicamente utiliza la fuerza bruta para acabar con los malos. Y el salvador es un soldado que se hace pasar por un tipo azul. Es su avatar. Vamos, que deja de ser un soldado espiando.

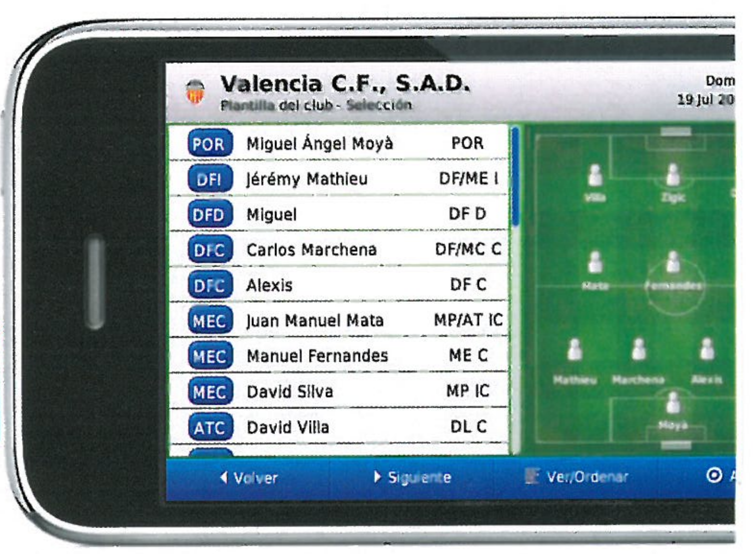
Bueno, pues no hace falta ir al futuro para contar con un avatar. Cualquier videojugador lo sabe. Uno coge un mando y muchas veces es su "avatar" el que aparece en pantalla. Ahí están los simpáticos Mii de la Wii. O los alegres perfiles de Xbox 360... Y por eso los odio. Porque no son como yo. Todos tienen rasgos de pelis de Pixar, con ojos grandotes y manos sin cinco dedos. Parecen muñequitos de Lego. Son amables incluso cuando fruncen el ceño. Y la realidad no es así. ¿Por qué tener un avatar si con las nuevas tecnologías podríamos aparecer nosotros mismos en el juego? ¿Y por qué esa realidad paralela tiene que vestir los colores del arcoiris y mostrar un mundo amable? Me niego.

¿ACASO TENEMOS QUE ESCAPAR DE NUESTRA RELIDAD?

Dentro de unos meses llegará el Natal de Microsoft. En algunos juegos ya hemos visto que el aparato detecta nuestros movimientos y se los traspasa a un avatar que se mueve como nosotros, pero es más guapo y con una cabeza desproporcionada. Y es que todo es más bello en la realidad virtual y en el mundo Natal. ¿Por qué? ¿Acaso tenemos la necesidad de buscar una vía de escape a nuestra "terrible" realidad? Me recuerda a los folletos de seguridad de los aviones donde familias guapas y estupendas sonríen mientras hinchan un chaleco amarillo y el fuego les rodea. Un sinsentido.

Igual acabamos encerrados en una cápsula como en Matrix viviendo mundos virtuales mucho más atractivos que el nuestro. Tentador, pero falso. La realidad siempre superará a lo virtual. Por eso no me gustan los avatares. Yo soy como soy.
Y ya puestos. ¿Por qué no realizamos algunos cambios en la película de Cameron? Suprimimos a los Na'vis, con sus ojos grandes y expresivos, su color azulado y gran altura y los cambiamos por unas babosas asquerosas con brazos de cangrejo y alas de abejorro. Eso sí, con el mismo espíritu ecológico. ¿Veríamos la historia con los mismos ojos o necesitaríamos sustituirlos por un falso y mentiroso avatar?





iP

EL FÚTBOL DE VERDAD SE JUEGA EN **IPHONE**

SEGA ha lanzado la versión para iPhone/iPod Touch de su famoso manager futbolístico. Más de 30 ligas para controlar con las yemas de tus dedos.

Hace unos meses, SEGA lazó la versión 2010 de *Football Manager Handheld*, el mítico manager deportivo adaptado a PSP. Ahora, orea adaptada de este mismo título llega, especialmente diseñada para funcionar en el iPhone o el iPod Touch de Apple. Todas las funciones y contenidos que vimos en la versión de la portátil de Sony aparecen aquí, pero con la facilidad de controlarlo todo con la pantalla táctil del dispositivo de Apple.

INCLUYE LA BASE DE DATOS CON 20.000 JUGADORES

El juego ofrece la posibilidad de dirigir a un equipo de hasta 36 jugadores, eligiendo entre los clubes de 36 ligas de 11 países distintos, entre los cuales, por supuesto, se incluye la liga española. Esta versión también incluye la increíble base de datos de *Football Manager*, que cuenta con más de 20.000 estrellas del fútbol internacional, para que puedas ojear el mercado y comprar los mejores refuerzos para tu equipo. Una adaptación que funciona a las mil maravillas y que permite, mientras juegas, que escuches la música de tu iPhone o iPod Touch.

Regalo iPod Touch de 32 Gb

El mes que viene puedes llevarte un iPod edición especial Football Manager 2010.

Configuración

España — Segunda División B y superiores



ERES ENTRENADOR Y PRESIDENTE, diseña los entrenamientos y gestiona tu club.

Valencia C.F., S.A.D.
Partidos del club — Dom M 19 Jul 2009

30 Ago 09	Liga BBVA	(C)	Mallorca	-
13 Sep 09	Liga BBVA	(F)	Zaragoza	-
20 Sep 09	Liga BBVA	(C)	Deportivo	-
23 Sep 09	Liga BBVA	(F)	Espanyol	-
27 Sep 09	Liga BBVA	(C)	R. Madrid	-
4 Oct 09	Liga BBVA	(F)	Villarreal	-
18 Oct 09	Liga BBVA	(C)	Sporting	-
25 Oct 09	Liga BBVA	(F)	Athletic	-
1 Nov 09	Liga BBVA	(C)	Getafe	-

Volver

EL CALENDARIO DE LA liga BBVA con tus siguientes compromisos.

SIGUE EL PARTIDO EN directo y toma decisiones desde el banquillo.



MUY BREVES

360

ACTUALIZA TU 360

Está disponible desde hace unos días la actualización de primavera del dashboard. Incluye la posibilidad de usar cualquier pendrive o dispositivo de almacenamiento USB de hasta 16GB como máximo para guardar nuestros perfiles de usuario, partidas guardadas...

Retro

RETROMADRID, UN ÉXITO

RetroMadrid 2010 se celebró el pasado 14 de Marzo y resultó todo un éxito. Miles de personas se congregaron para ver las viejas joyas retro que mostraban los expositores. Había piezas realmente curiosas como multi-consolas modificadas, placas arcade metidas en tupperware y cofres, extraños micro-ordenadores y hasta una sala con pinballs y máquinas arcade caseras. Si os perdísteis esta edición no faltéis a la del año que viene, ya que promete ser aún mejor.



Wii

THE CONDUIT 2, ANUNCIADO OFICIALMENTE

Hace escasos días se anunciaba de manera oficial la secuela del aclamado *The Conduit* para Wii. En esta segunda entrega habrá novedades entre las que destacan el sistema de mejora y personalización del personaje, nuevas funciones online y el modo cooperativo para hasta 4 jugadores a pantalla partida Team Invasion, un modo de juego similar a Horda en *Gears of War*. El juego se pondrá a la venta a finales de 2010.

Retro

ATARI REGRESA AL PASADO

Atari ha vuelto a reeditar su famosa consola Atari 2600 en una versión 'modernizada' pero que conserva el aspecto y aire retro de antaño. La máquina en cuestión recibe el nombre de Atari Flashback 2+ y en ella podemos disfrutar de 40 juegos, entre los que se encuentran 20 clásicos de la Atari 2600, como *Missile Command, Asteroids, Adventure, Yars' Revenge* etc. Si queréis saber más podéis visitar su web oficial: *http://www.atari.com/games/atari_flashback2_plus/7800*

PROJECT NATAL



MARTINA KLEIN HIZO GALA de su buen estado de forma en el evento de presentación de Natal.

PRESENTACIÓN EN MADRID

MICROSOFT: "NO QUEREMOS CONVERTIRNOS EN UNA WII"

Microsoft trajo Natal a Madrid con la demo que se pudo ver en el E3 del año pasado. Nada nuevo excepto la posibilidad de seleccionar el avatar con las manos y la posibilidad de probar un modo cooperativo del ya clásico *Ricochet* (la demo del crossover entre Balón Prisionero y *Arkanoid*). En la presentación, a la que acudió la exmodelo y presentadora Martina Klein, también estuvo presente el equipo de comunicación de Natal, con Erin Hofto a la cabeza. La responsable de prensa del producto a nivel global calificó de "simples, divertidos y fáciles" los juegos con los que debutará Natal en su lanzamiento e incidió en la ausencia de mando de ningún tipo como el principal argumento frente a otras opciones de control, "tenemos un montón de jugadores puros y la mejor experiencia hardcore, pero sabemos que esa gente tiene familia y amigos que no pueden jugar con nosotros porque no saben manejar el mando, o les da miedo", dijo Hofto.

La jefe de producto Xbox 360, Marta Villarroya, planteó como objetivo de Natal, captar a la gente que no está en Xbox 360, "sin convertirnos en una Wii". Recalcó el interés especial de Microsoft en el "público femenino y en la gente que le gusta disfrutar de su ocio en casa" a través de juegos de deportes, de música, preguntas o baile, entre otros.



PROMESAS DEL OESTE

por Casidios

En febrero de 2004, en la primera entrevista que el Presidente de Team Bondi (formado por un grupo de personas que abandonaron la exitosa franquicia *The Getaway*) dedicaba a los medios, dejaba bien claro que estaban trabajando en un proyecto "mucho más ambicioso que *The Getaway*", que tardarían el mismo tiempo en desarrollarlo que su anterior título y que les unía a Sony "una exclusividad a largo plazo".

Hoy, más de seis años después de aquellas palabras, el tiempo les ha quitado la razón. *L.A. Noire* lleva en desarrollo el doble de tiempo que su anterior juego, han invertido más de 50 millones de dólares en él y hace tiempo que dejó de ser una exclusiva de PlayStation 3. Hoy en día es bastante infrecuente que las third parties se unan en la lucha a favor de una u otra consola a menos que la financiación sea más que generosa; además, los usuarios de PS3 se tendrán que conformar con el hasta ahora inédito The Agent para presumir de cariño por parte de Rockstar.

De L.A. *Noire* sabemos más bien poco: que estará ambientado en la ciudad de Los Ángeles un par de años después del final de la Segunda Guerra Mundial (el cameo de Charles Bukowski tendría que estar garantizado), que el protagonista no será un tipo malo y feo como en los GTA sino un detective de policía, que parte de los 50 millones se han ido en crear una prometedora e innovadora técnica para la recreación facial y que si quisiéramos imprimir el script del juego tendríamos que cambiar unas cuantas veces el cartucho a la impresora puesto que consta de 22.000 páginas. Times New Roman a 12 puntos y con interlineado doble. Creo.

El caso es que *L.A. Noire* no lo va a tener nada sencillo. Si la previsión de lanzamiento se cumple saldrá en octubre de este mismo año, en el que tendrá que partirse la cara con títulos como *Call of Duty 7*, *Portal 2*, *Halo: Reach* y, rezad conmigo, *The Last Guardian*. Y, por supuesto, los nuevos cacharros para hacernos gastar calorías mientras jugamos como son Project Natal y PlayStation Move, y la nueva portátil Nintendo 3DS. Un fin de año fatal para el bolsillo, como suele ser habitual. Sólo faltaría que Rockstar nos tentase con la presumible segunda entrega de *Bully* para que el agujero de nuestra cuenta corriente saliera en el programa de Punset. Camino vamos de ello.

ROCKSTAR NO ES SOLO GTA

por Kristian

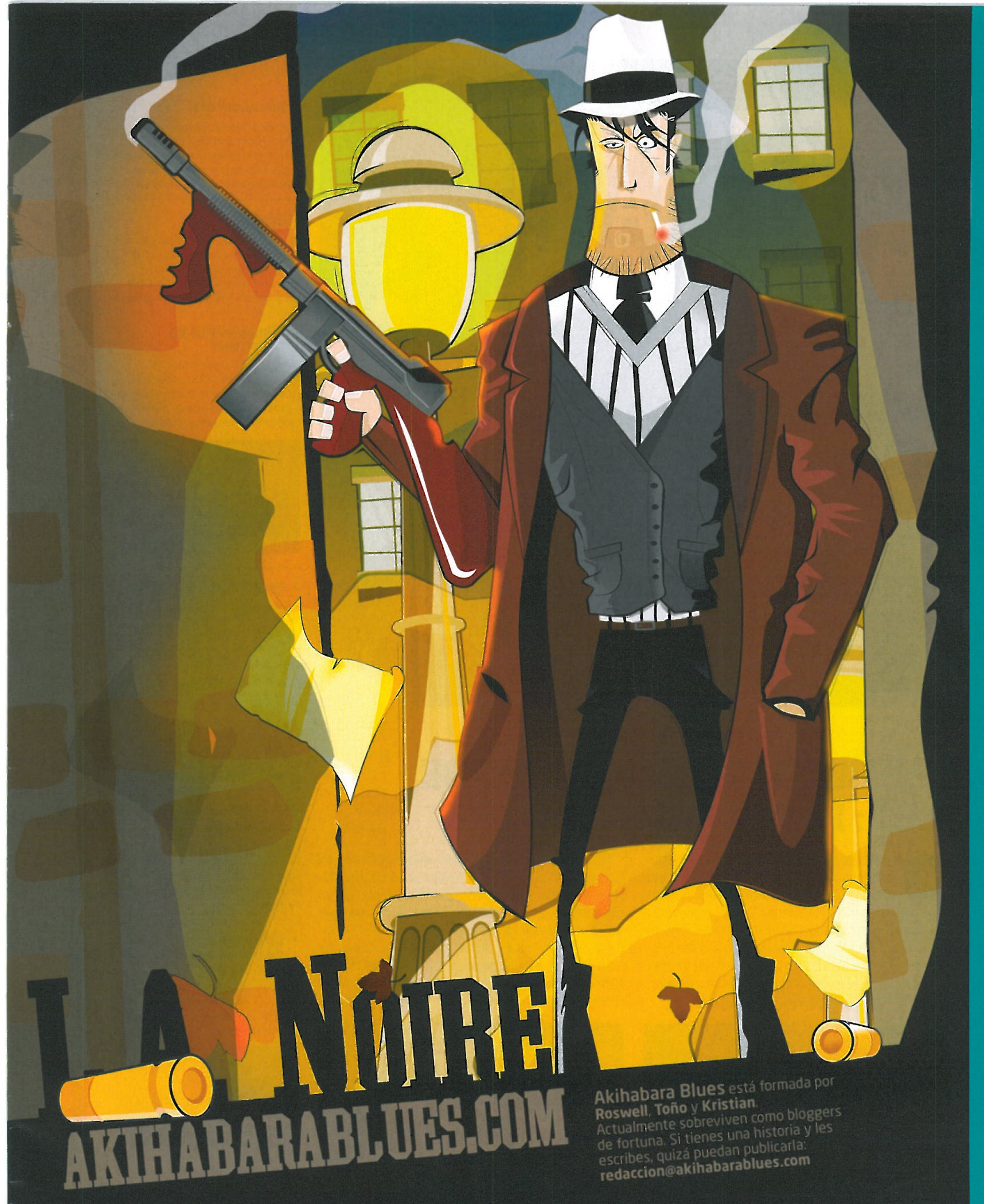
Este 2010 puede ser perfectamente el año de Rockstar. A la impresionante pinta que tiene *Red Dead Redemption*, del que hablamos el mes pasado en estas mismas páginas, hay que sumarle otro mal catalogado como clon de *GTA*, antaño exclusiva de PlayStation 3 y hoy uno de los multiplataformas más esperados: *L.A. Noire*.

Sitúate: Años 50, como policía investigarás a ritmo de capítulos -como los de una serie de televisión, con un caso por capítulo, todo en el marco del desarrollo de la historia del protagonista. Un mundo abierto, un sistema de interrogatorio mediante el cual podremos deducir si un personaje nos está mintiéndonos fijándonos en su lenguaje corporal, más de 20.000 líneas de guión y una ambientación cuidadísima que nos transportará a unos tiempos que el cine y la literatura norteamericana no se cansan de mitificar.

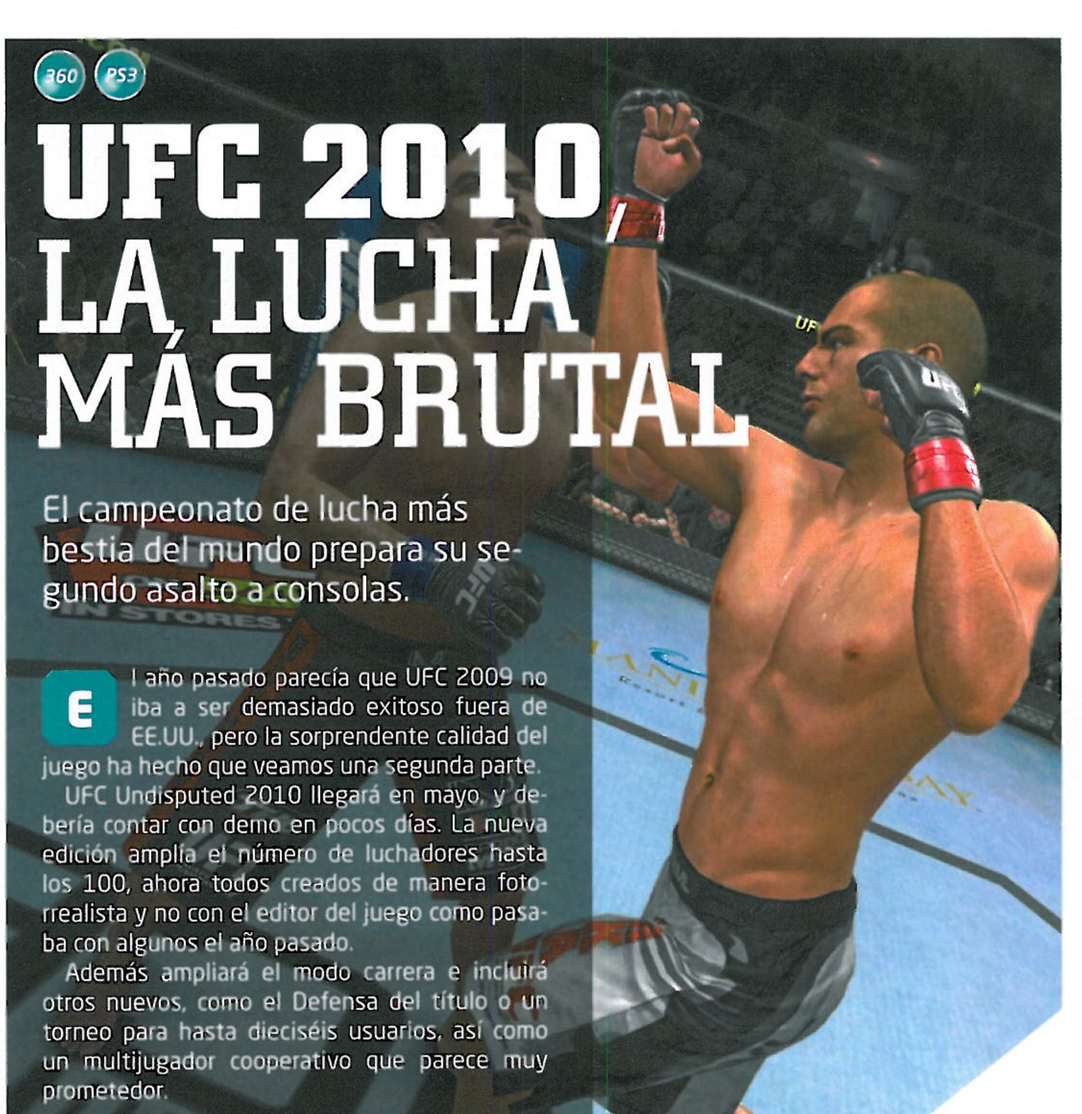
Pero el gran valor de *L.A. Noire* es el de demostrar que Rockstar no es sólo *GTA*, a pesar de que tanto el próximo *Red Dead* como este mismo recuerdan por su mundo abierto. Pero en unos tiempos en los que títulos como *Fallout 3* o *Just Cause 2* rivalizan en potencial, Rockstar demuestra que un mapa gigantesco no es tan importante como conseguir llenarlo con fundamento.

Por muy bonita que sea la pecera, lo importante son los peces que viven en ella. Y nadie rellena mundos virtuales como Rockstar. Sony quizá debería haber mantenido como exclusiva este *L.A. Noire*, una franquicia que dará mucho que hablar (está planteada como una serie, con nuevas temporadas de camino). Pero claro, ¿Cuánto te cuesta un contrato así? ¿50 millones? El negocio PlayStation hace meses que va con pies de plomo y mirar muy mucho en qué gastar cada céntimo. Y las exclusivas son un capricho muy caro. Aunque provengan de Can *Grand Theft Auto*.





Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**



360 PS3

UFC 2010 LA LUCHA MÁS BRUTAL

El campeonato de lucha más bestia del mundo prepara su segundo asalto a consolas.

El año pasado parecía que UFC 2009 no iba a ser demasiado exitoso fuera de EE.UU., pero la sorprendente calidad del juego ha hecho que veamos una segunda parte.

UFC Undisputed 2010 llegará en mayo, y debería contar con demo en pocos días. La nueva edición amplía el número de luchadores hasta los 100, ahora todos creados de manera fotorrealista y no con el editor del juego como pasaba con algunos el año pasado.

Además ampliará el modo carrera e incluirá otros nuevos, como el Defensa del título o un torneo para hasta dieciséis usuarios, así como un multijugador cooperativo que parece muy prometedor.



LAS BUENAS INFLUENCIAS DE MGS: PEACE WALKER

Al principio parecía una broma, pero ha resultado ser realidad. Un excelente video que se pudo ver en Internet en el April's Fools Day -algo así como el Día de los Santos Inocentes a lo anglosajón- mostraba a Solid Snake realizando saltos de fe y cayendo en montones de paja como Altair o Ezio harían en *Assassin's Creed*. Al final, sorprendentemente se ha confirmado que nuestro héroe podrá realizar estas habilidades .

Pero no queda ahí la cosa, sino que el primer *Metal Gear* de PSP también tendrá influencias de *Monster Hunter*, ya que nos enfrentaremos a algunos de los gigantescos bichejos del juego de Capcom, como el Tigrex o Felyne, la mascota del título.

No son las únicas influencias. Hideo Kojima ha anunciado que podremos ver dentro de *Peace Walker* referencias a Pepsi, doritos o el desodorante Axe. Toda esta locura, en mayo.





FRÍO Y CALOR

> Nintendo 3DS

El anuncio de una nueva consola siempre es importante, pero más si se trata de la portátil que incluirá por primera vez soporte en 3D y toda la original jugabilidad de DS mejorada.

1

> Canadá

Se ha convertido en el tercer país más importante en cuanto a desarrollo de videojuegos se refiere. Tras desbancar a Reino Unido sólo tiene por delante a Japón y Estados Unidos.

2

> El cooperativo de Conviction

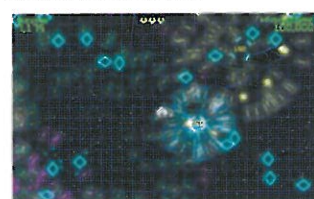
En lugar de tirar por lo fácil, la gente de Ubisof se ha currado un cooperativo con otra trama diferente y unas cinco horas más de juego, esperemos que siente cátedra.



3

> No más Geometry Wars

Bizarre Creations no tiene pensado hacer más títulos de la serie, por lo que de momento, uno de los mejores juegos de Xbox Live dejará de tener continuidad. Una pena.



4

> PS3 sin Linux

El nuevo firmware obligatorio de PS3, el 3.21, impide utilizar otros sistemas en la consola de Sony. Para los usuarios más hardcores es una auténtica lástima.

5

> Dificultades de algunos estudios

Cheyenne Mountains (Stargate Worlds) y SEGA San Francisco han cerrado, IO Interactive (Kane & Lynch) ha despido a parte de su plantilla... Demasiadas malas noticias.










VUELVE EL **SONIC** DE LA VIEJA ESCUELA

El erizo azul más rápido jamás visto sobre la faz de la tierra retorna a sus raíces con una aventura bidimensional al estilo de sus juego en Mega Drive.

Hace un par de meses os comunicamos que la cuarta entrega de las aventuras de Sonic estaba en desarrollo. Sigue la numeración clásica porque trata de recuperar las raíces de los títulos lanzados originalmente en Mega Drive. Nos referimos a las aventuras de plataformas bidimensionales en las que nuestros reflejos eran casi tan importantes como nuestra habilidad a la hora de evitar y masacrar a los distintos tipos de enemigos que se cruzaban en nuestro camino.

La buena noticia es que hemos podido probar este *Sonic 4*, y las sensaciones son casi inmejorables. Con un apartado gráfico a la altura de las circunstancias, nos presentará cuatro fases de tres niveles cada uno sólo en este primer episodio. No se han confirmado detalles acerca del precio o la fecha exacta de lanzamiento, pero los aficionados al erizo azul estarán deseando revisitar algunos de los escenarios clásicos de la saga, reimaginados específicamente para esta ocasión. Incluso las fases de bonus del primer *Sonic* se han remodelado, incluyendo los laberintos giratorios de siempre, con la novedad de que esta vez controlaremos el escenario con el movimiento del mando, mientras Sonic siempre cae.









MUY BREVES

360

MECHANOID ARMY, NUEVO JUEGO ESPAÑOL

Puedes descargarlo en la zona indie de Xbox Live. Se trata de un juego de plataformas de corte clásico en el que controlas a un robot que debe salvar a la tierra y que está dentro de una gigantesca nave.

360, PC

ALAN WAKE SE ADELANTA UNA SEMANA

Al final saldrá al mercado el próximo 14 de mayo y no el 21 como estaba inicialmente previsto.



PS3

LA BSO DE **GOW**, GRATIS EN DESCARGA

Está en la página web oficial del juego, ocupa 300 megas e incluye la banda sonora de los tres videojuegos. El link directo es el siguiente: ***http://www.godofwar.com/ucmdev/groups/public/documents/webasset/g3_trilogy_soundtrack.zip***

360, PS3

EL SQUAD RUSH DE **BBC2**, AHORA PARA TODOS

Se trata de un modo online de Battlefield Bad Company 2 que supone una variación del clásico Rush, pero para escuadrones de cuatro miembros que se atacan entre sí. Hasta ahora sólo los usuarios de PC y aquellos que habían reservado el juego para consola con anterioridad podían jugarlo, pero ahora es completamente libre.

Cine

LA PELI DEL **PROFESOR LAYTON** EN EUROPA

Professor Layton and the Eternal Diva, un anime protagonizado por el famoso profesor, llegará en DVD y Blu-Ray en septiembre a toda Europa.



360 PS3 PC

SE ACERCA DEATHSPANK

El hack'n slash del creador de *Monkey Island*, Ron Gilbert, ultima su lanzamiento para este verano

Y la desarrolladora, Hothead Games (Gilbert ha dejado el proyecto al llegar a la fase de testo), lo ha definido como una parodia de *Diablo* con toques de *Monkey Island*. Se trata de un RPG de acción con un diseño artístico muy colorido y cargado de humor.

El juego está protagonizado por el propio DeathSpank, un guerrero ingenioso y sinvergüenza del que poco sabremos al principio, pero que con el tiempo nos irá descubriendo su historia a la vez que intentamos salvar al mundo del mal.

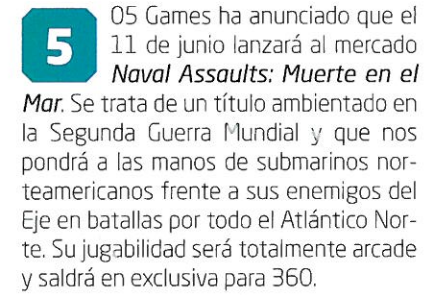
En cuanto a la jugabilidad, se trata de un gran hack'n slash repleto de combos y enemigos que matar que también cuenta con fuertes elementos de rol, con docenas de armas, armaduras e ítems para equiparse. Los diálogos con los distintos personajes que nos encontremos también serán muy importantes. Conversaciones que rozan el absurdo, de las del estilo de nuestro querido Guybrush, que en algo se tiene que notar quién es el creador del juego.

DeathSpank será distribuido por Electronic Arts y ya está en fase de testeo. Si todo va bien durante esta última fase, antes de que llegue el otoño podremos jugarlo.



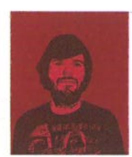
BATALLAS SUBMARINAS EN JUNIO

505 Games ha anunciado que el 11 de junio lanzará al mercado *Naval Assaults: Muerte en el Mar*. Se trata de un título ambientado en la Segunda Guerra Mundial y que nos pondrá a las manos de submarinos norteamericanos frente a sus enemigos del Eje en batallas por todo el Atlántico Norte. Su jugabilidad será totalmente arcade y saldrá en exclusiva para 360.









'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve
Co-Responsable de Marca Player Directo

LA IMPORTANCIA DE LOS TERCEROS

MARZO FUE UN MES MOVIDITO. Move por fin dió la cara y en Madrid vimos un adelanto de lo que será Natal. La carrera ya ha comenzado hace tiempo y viendo, por donde han ido los tiros hasta el momento, hay algo que sí sabemos con certeza: el que consiga exprimir más a las third parties se va a llevar el gato al agua. Dice Aaron Greenberg, jefazo de Microsoft en Estados Unidos, que a las compañías externas les va a ir mucho mejor con su sistema, Natal, que con Wii y lo ilustra con unos números que parecen inapelables: "más del 70% de las empresas están desarrollando títulos para Natal".

QUIEN CONSIGA EXPRIMIR MÁS A LAS THIRD PARTIES SERÁ QUIEN GANE

Y aunque de la calidad de esos juegos no podremos hablar hasta que los veamos, queda claro el papel que van a jugar para dirimir al próximo rey del ocio casual. Esto es como tener una novia y no llevarte bien con sus amigos, tu relación puede ser perfecta pero al final algo chirría. A Wii le ha pasado. Sus títulos han funcionado de maravilla y han vendido consolas como churros, pero no han conseguido que otras empresas den con la tecla y produzcan superventas con un chasquido de dedos. El escenario ya está instalado. La pelea será a finales de año.

EL DATO

HABRÁ MÁS DE 240 ESTRELLAS EN SUPER MARIO GALAXY 2

Eso ha dicho Shigeru Miyamoto en declaraciones a la revista GameInformer, aunque ha aclarado que el juego se podrá superar con sólo 70. El gurú ya ha avisado, "*Super Mario Galaxy 2* está hecho sobre todo para los que se pasaron el primero, es una continuación." La principal razón es que es más difícil que su primera parte. En términos de control seguirá siendo igual de sencillo, pero los niveles y los desafíos nos pondrán en más aprietos, sobre todo para superar el juego al 100 %.

360 PS3

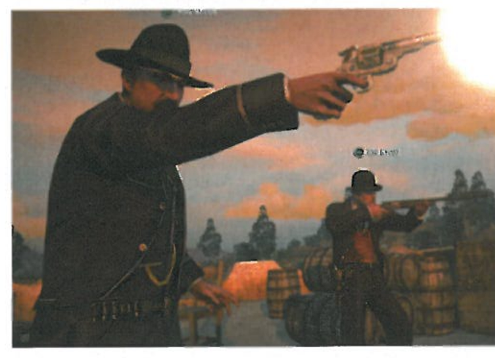
RED DEAD REDEMPTION: HASTA 16 JUGADORES

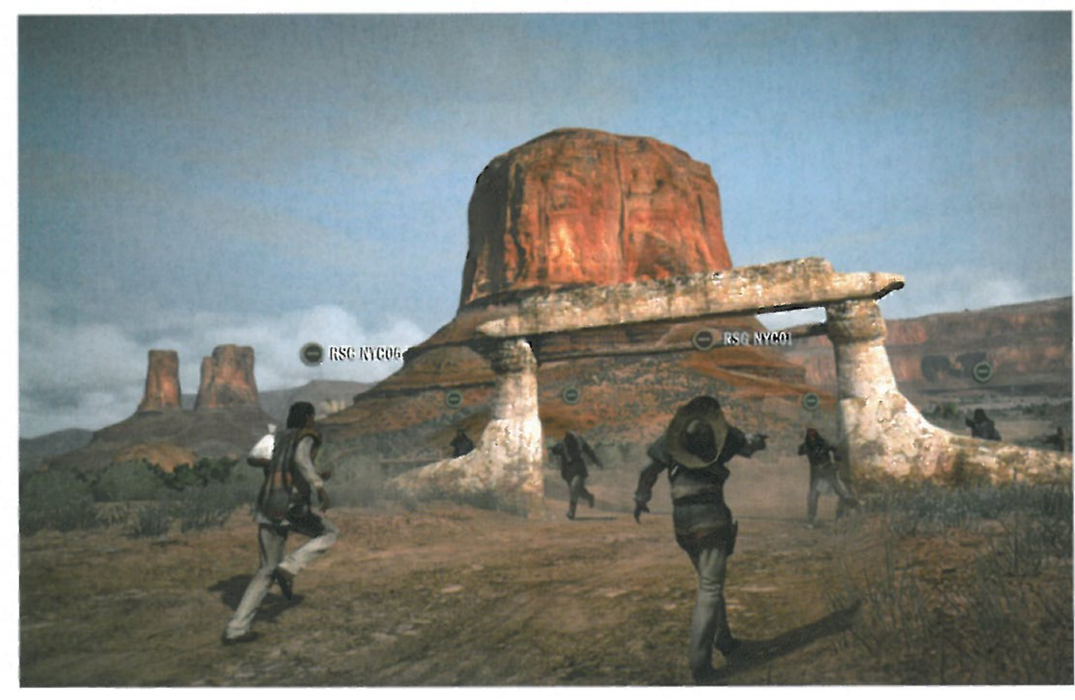
Red Dead Redemption, lo último de Rockstar, está más cerca que nunca de su lanzamiento. El último detalle desvelado, las opciones multijugador que incluirá.

La historia de vaqueros más emocionante de la nueva generación de consolas está casi lista para que los jugadores de todo el mundo la disfruten, tanto en solitario como para aquellos que prefieren jugar en compañía. Son estos últimos los que más van a disfrutar con la última información mostrada, puesto que se han revelado muchas de sus opciones multijugador online.

Permitirá a 16 jugadores participar en cruentas batallas en mitad de los entornos más variados existentes en el oeste americano. Por un lado se permitirá que los jugadores 'pululen' por el mundo del juego mientras aceptan retos y completan pequeñas misiones por separado o en grupos de 8 jugadores, casi como si estuvieran participando en un modo cooperativo. Además, también ofrece una amplia variedad de opciones competitivas, todas ellas empezando con un épico duelo al sol en el que sólo puede quedar un vaquero en pie. Los modos revelados hasta el momento van de los clásicos duelos a muerte solos y por equipos hasta la lucha por conseguir las bolsas de oro. En este caso jugando todos contra todos tendremos que acumular el máximo número de bolsas, mientras que en equipo las partidas se desarrollarán como un juego de banderas.







MUY BREVES

Multi

LOS JUEGOS MEJORAN EL RENDIMIENTO

The New York Times revela en un reportaje que los atletas juegan a videojuegos para mejorar su rendimiento. Este periódico ha hablado con numerosos deportistas para descubrir que usan los videojuegos para optimizar la potencia en su profesión.

Multi

SEGA CIERRA SU ESTUDIO EN SAN FRANCISCO

La editora japonesa ha anunciado que cerrará su estudio en esta ciudad una vez que acabe el desarrollo de *Iron Man 2*. Se trata del estudio responsable de la última entrega de *Golden Axe* y del juego de la primera película de 'Iron Man'.



PC

TIGER WOODS GRATIS EN TU NAVEGADOR

Electronic Arts sigue con su apoyo al golfista a pesar de sus recientes escándalos. La muestra de esto es el lanzamiento de un juego gratuito con gráficos 3D en alta resolución. Bajo el título de *Tiger Woods PGA Tour Online* se haya un juego que se financia mediante micropagos o a través de una suscripción. Según palabras de Peter Moore, presidente de EA Sports: "este lanzamiento marca un cambio en el modelo de distribución y cambiará la forma como la gente podrá acceder y disfrutar de sus videojuegos favoritos en el futuro."

Multi

EA CREA EL EQUIPO NEED FOR SPEED

El universo de velocidad y adrenalina de *Need for Speed* se amplia hasta tocar la realidad gracias a EA, que creará un equipo de pilotos reales para participar en diferentes pruebas y eventos. La lista de profesionales del motor que formarán parte de esta iniciativa es la siguiente: Vaughn Gittin Jr., Matt Powers, Edward Sandström, Patrick Söderlund y Mad Mike Whiddett.





Desde el 30 de abril a la venta por 39,99 €













www.iamstreetfighter.com



360 PC

SNIPER: GHOST WARRIOR, A PUNTO

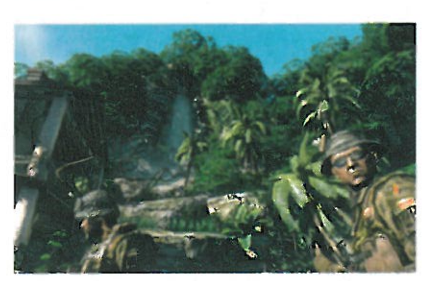
Llegará posiblemente en junio y ambientado en una gran isla selvática.

Su nombre, la Isla del Trueno. En ella controlaremos a dos soldados diferentes, un francotirador y otro de acción más directa, aunque tendrá más peso el primero. Son pocos los FPS que optan por el disparo a distancia como punto central de su jugabilidad, por lo que en ese sentido *Sniper* es una innovación.

El juego, que está siendo desarrollado por City Interactive, pone parte de su peso en el sigilo y en todas aquellas condiciones necesarias para que el disparo del francotirador dé en el blanco. Entre ellos estarán el pulso cardiaco, de tal manera que tras una carrera será imposible evitar los temblores, y también diferentes valores balísticos como la trayectoria, el viento, la distancia a la que estamos... En cuanto al sigilo, tendrá importancia el medidor de visibilidad, pues a veces será necesario infiltrarse en bases enemigas sin que nos detecten, pues si lo hacen estaremos acabados.

Una aventura que nos durará, según dicen los desarrolladores, unas diez horas y que promete una alternancia de ritmos entre la acción y el sigilo. Para junio.







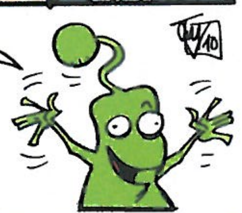




jmvmail@gmail.com









LA GUERRA DE LAS CONSOLAS
Ranking de ventas acumulado



> Nintendo DS
129.04
1



> Wii
69.81
2



> PSP
57.46
3



> Xbox 360
39.22
4



> Playstation 3
33.76
5

360 PC

BREACH SERÁ MULTI

Se trata del nuevo videojuego de Atomic Games, los creadores del polémico *Six Days of Fallujah*. El juego será descargable.

Llevan años inmersos en el desarrollo de *Six Days of Fallujah*, pero antes que ese juego llegará *Breach*. Se trata de un shooter multijugador que saldrá para Xbox Live y PC en una fecha aún no establecida, aunque cercana probablemente a este verano.

El juego, de corte desenfadado, tiene como una de sus principales bases la destrucción masiva de los escenarios, como en *Battlefield Bad Company*. La otra es el modo multijugador, que soportará un máximo de 16 usuarios repartidos en dos equipos de 8 en su modalidad competitiva más potente. También habrá diferentes tipos de clases de soldado, cada uno especialista en un tipo de arma y equipo.

Hasta aquí nada parece novedoso, pero lo bueno es que, al ser descargable, su precio será mucho menor que otros del mismo género. Atomic Games asegura que en torno a los 15 dólares, poco más de 10 euros al cambio.

360

HYDROPHOBIA, EN XBOX LIVE

El videojuego de Dark Energy al final será exclusivo de Xbox Live Arcade y los tres capítulos en los que se divide la trama se tendrán que adquirir por separado.

Hydrophobia, que tiene fechado su lanzamiento para este año, nos llevará a vivir una atmósfera oprimente con la amenaza constante de ahogarnos. Promete recrear los efectos de agua como ningún juego lo ha hecho antes.

MUY BREVES

360

TRIALS HD, MEJOR JUEGO DE XBOX LIVE DE 2009

La web de Major Nelson ha desglosado los votos de los aficionados de Xbox 360 para escoger los mejores títulos descargables del año. El arcade de motos off-road *Trials HD*, que cuenta con un potente sistema de físicas, se ha hecho con el premio a Mejor Juego del Año y Juego Más Original. Entre los galardonados también se encuentran *Splosion Man* (Mejor Juego Original), *Shadow Complex* (Mejor Juego Individual y Mejor Apartado Gráfico), *Battlefield 1943* (Mejor Multijugador Cooperativo y Competitivo) y *Banjo-Tooie* (Mejor Remake).



360, PS3

QUANTUM THEORY, AL FINAL ESTE VERANO

Tras muchos líos de fechas, parece que *Quantum Theory* llegará a PS3 y 360 este verano. El shooter en tercera persona de Team Tachyon y Koei había anulado su fecha inicial para el mes pasado y hasta ahora no sabíamos nada.

PC, iPhone

DARK VOID ZERO, EN PC Y IPHONE

Ya tienes disponible en tu Appstore y en Steam *Dark Void Zero*, la versión clasicaza, muy del estilo de los juegos de 8 bits, de uno de los últimos títulos de Capcom, *Dark Void*. Curiosamente ha despertado más simpatías por su desenfadado estilo artístico.

Multi

SPIDERMAN VUELVE MUY RENOVADO

Shattered Dimensions será también editado por Activision. Saldrá en septiembre para 360, PS3, Wii y DS.

Hace pocas semanas, Bobby Kottick, CEO de Activision, se despachó a gusto al decir que los últimos juegos de Spiderman editados por su compañía apestaban. Ahora anuncian ***Spiderman: Shattered Dimensions*** con la promesa de redimirse.

El nuevo juego de este héroe cuenta con guión de Dan Slott, que ha realizado grandes trabajos para el cómic. La historia nos llevará en busca de cuatro piezas de un misterioso artefacto, las cuales debemos reunir, pero están en cuatro dimensiones que poco tienen que ver unas con otras. Cada universo contará con un diseño y estilo de juego diferente. De momento conocemos dos, The Amazing Spiderman, muy colorido y con entornos semiabiertos, y Spiderman: Noir, con tonos muy oscuros y una jugabilidad que recuerda más al siglio. Eso sí, todo el juego es en cell-shading, y parece que de calidad.





CUATRO DIMENSIONES, CUATRO ARAÑAS

LA FRASE

// Nosotros no elegimos Afganistán, Afganistán nos eligió a nosotros".

GREG GOODRICH, EJECUTIVO DE EA, dejó esta perlita sobre *Medal of Honor* en Kotaku.

MUY BREVES

360

HALO 3 YA LLEGARÁ A GAMES ON DEMAND

Posiblemente el 20 de abril. Se sumará a la amplia lista de juegos de 360 que puedes comprar vía descarga a través de Xbox Live, en su mayoría a un precio reducido aproximado de 30 euros. Dentro también puedes encontrar juegos como *Assassin's Creed, Burnout Paradise, Oblivion, Sega Rally, Perfect Dark Zero* o *Tomb Raider Legends*. Una buena oportunidad si te cuesta encontrarlos en caja.

360, PS3, PC

AFTERFALL: INSANITY, PARA 2011

Está siendo desarrollado por The Games Company, creadores de *Dark Sector*, y se trata de un shooter con trazas de survival horror que llegará en formato descargable para Xbox Live, Playstation Network y PC. El juego estará protagonizado por un psiquiatra que intenta sobrevivir a una horda de mutantes tras un extraño holocausto sucedido en el año 2012.



VENTAS MUNDIALES



Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Pokémon HeartGold & SoulSilver**	Nintendo	29	845.088	5.494.716
2	**El Puño de la Estrella del Norte (PS3)**	Koei	1	371.808	371.808
3	**God of War III**	Sony C.E.	2	362.115	1.471.278
4	**Wii Sports**	Nintendo	175	234.550	61.340.558
5	**Battlefield: Bad Company 2 (Xbox 360)**	EA	4	195.381	1.637.569
6	**New Super Mario Bros. Wii**	Nintendo	19	195.366	13.228.404
7	**Just Cause 2 (Xbox 360)**	Square Enix	1	192.585	192.585
8	**Just Cause 2 (PS3)**	Square Enix	1	165.216	165.216
9	**Final Fantasy XIII (PS3)**	Square Enix	15	145.886	3.413.889
10	**Wii Fit Plus**	Nintendo	26	142.497	11.015.445
11	Battlefield: Bad Company 2 (PS3)	EA	4	125.368	1.032.715
12	Zhu Zhu Pets	Activision	1	120.087	120.087
13	Final Fantasy XIII	Square Enix	3	109.430	970.090
14	Wii Sports Resort	Nintendo	40	107.756	14.455.437
15	Just Dance	Ubisoft	19	98.682	2.177.752
16	CoD: Modern Warfare 2 (PS3)	Activision	20	85.517	7.443.529
17	CoD: Modern Warfare 2 (Xbox 360)	Activision	20	80.952	10.201.984
18	Yakuza 4	SEGA	2	80.354	461.678
19	Heavy Rain	Sony C.E.	6	69.935	1.022.489
20	Red Steel 2	Ubisoft	1	68.048	68.048

DATOS DE MARZO DE 2010. Fuente: VGChartz



DARKSIDERS LLEGARÁ A PC

THQ ha confirmado que su Action RPG, uno de los grandes juegos de la primera mitad de 2010, estará disponible en compatibles a partir de junio.

No se esperaba para nada esta noticia, ya que ni Vigil Games ni THQ habían mostrado en ningún momento ganas de que este juego pudiese ser disfrutado por la comunidad pecera. Al final llegará con seis meses de retraso, pero más vale tarde que nunca.

Lo ha confirmado un directivo de THQ, quien ha subrayado que están trabajando para adaptar toda la jugabilidad del título a las características de los ordenadores, con especial atención a la interfaz y al control con teclado y pads para PC.

Por si no lo recuerdas, *Darksiders* nos pone en el papel de Guerra, un jinete del Apocalipsis que es traicionado por las fuerzas del mal para desencadenar una guerra contra el cielo de la que al protagonista se le culpa pero a la que es ajeno.





Un muy buen Action RPG con gran influencia de los últimos Zelda, estructurado en mazmorras y con un diseño artístico de lujo.



SAMURAI SHODOWN SEN, EL REGRESO DE UN CLASICAZO

Es recordado como una de las sagas de lucha de Neo Geo más queridas, en especial sus dos primeras partes, lanzadas en 1993 y 1994. Pues ahora tendrá versión con gráficos de nueva generación.

Sen o *Edge of Destiny*, depende de la región, deja un poco atrás los combates técnicos para ir a algo más directo y apropiado para los tiempos actuales, del estilo de *Soul Calibur*, su principal competidor como juego de lucha con armas.

Por lo tanto, deja las 2D y se pasa a las tres dimensiones, con un total de 28 personajes, dos más que el arcade, entre clásicos y algunos novedosos.

Saldrá durante esta primavera para Xbox 360, aunque no hay fecha exacta. No es lo mismo que el clásico, pero esperemos que esté a la altura.





LAS GUÍAS DE ESTE MES ¡TOTALMENTE GRATIS!

JUST CAUSE 2

Rico Rodriguez ha vuelto, pero no a la misma isla, sino a otra mucho más inmensa y peligrosa, Panau. En nuestra pedazo de guía te damos las claves para que superes la campaña principal de la mejor manera y acabes con el dictador. Y también te proporcionamos un completo cuaderno de coordenadas con absolutamente todos los secretos que esconde la isla. Insuperable.



360 PS3

Just Cause 2

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Avalanche Studios**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€ (360 y PS3); 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

9.3

RUNES OF MAGIC

Lleva sólo un año en el mercado, pero *Runes of Magic* ya es sin duda el mejor MMO gratuito que existe. En nuestra guía te enseñamos todo lo que tienes que saber para dar tus primeros pasos en este juego prácticamente infinito. Te desgranamos todas las clases, te hablamos de las runas, las mazmorras, los gremios, los addons...



PC

Runes of Magic

Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Runewaker**
Editora: **Frogster**
Precio: **Gratuito**
Jugadores: **1**
Online: **MMO**
Idioma: **Voces** **Textos**

Próximo Número

EVERQUEST II: SENTINEL'S FATE



EL ABUELO DE LOS MMO SE RENUEVA

Llega la sexta expansión de *Everquest II* para expandir más el mundo de Norrah.

El lanzamiento de ***Everquest II*** se produjo en el año 2004, pero su predecesor, *Everquest*, lleva activo desde el año 1999. Su legión de seguidores cuenta ahora con la sexta expansión del título, ***Sentinel's Fate***, que llega en un pack 'todo en uno' que sólo saldrá a al venta (en formato físico) en los Estados Unidos. Pero tranquilo, si eres un fan español del veterano MMO, puedes descargar el pack, tal cual, de la página oficial del juego.

Entre las bonanzas de esta nueva expansión, destaca el aumento del nivel máximo de personaje a 90, la inclusión de dos nuevas zonas (The Sundered Frontier y Stonebrunt Highlands), doce nuevas mazmorras de batalla, 400 nuevas quest basadas en la leyenda de Odus, más de 2.000 nuevas armas y objetos para mejorar el equipo de los jugadores, nuevas habilidades y cientos de nuevas criaturas despiadadas con las que enfrentarse.

Esta nueva expansión, que se ha lanzado con un pack especial que incluye todas las anteriores, está especialmente indicado para que se animen a probarlo nuevos aventureros. ¿Te animas?

SAGA ONLINE CON WEB EURPEA

Deep Silver ha lanzado la web europea del esperado juego gratuito de estrategia masivo online. Visítala y prueba la beta del juego.
>*www.playsaga.eu*

ANUNCIADA LA BLIZZCON 2010

Este año, la quinta edición de la convención de juegos de Blizzard Entertainment tendrá lugar en el centro de convenciones de Anaheim los días 22 y 23 de octubre de 2010.

CABAL ONLINE CON NUEVA EXPANSIÓN

La edición europea de Cabal Online anunció nueva expansión hace unos días. Illusion Castle incluye nuevas armas, misiones y una mejor interfaz.
>*www.cabal.com*



CHAMPIONS ONLINE CRECE AÚN MÁS

Revelations es el nombre de la nueva expansión de Champions Online, que añade la zona Vibora Bay, un gran número de trajes, seis nuevos poderes, una guarida épica, cinco nuevos villanos...



EL NUEVO CAPÍTULO TE permite llegar gasta nivel 90.



TANTOS AÑOS, Y EVERQUEST sigue siendo igual de bueno.

RUNES OF MAGIC

RUNES OF MAGIC RUMBO A SU TERCER CAPÍTULO

Una nueva expansión anticipa los contenidos del esperado Capítulo III del MMO gratuito.

Una pequeña expansión, que se producirá antes de acabado el mes de abril abrirá a los jugadores de más alto nivel, las regiones de las Colinas del Trueno y algunas zonas del nuevo reino de Dalanis, todo un anticipo del nuevo continente que traerá el esperado ***Capítulo III: The Elder Kingdoms.*** Este acceso a algunas de las zonas de la expansión dejará abiertas un buen número de nuevas quest, lo que permitirá avanzar hasta nivel 57 a los jugadores más expertos. Hay que recordar que *The Elder Kingdoms* permitirá alcanzar nivel 60 cuando se lance allá por el mes de mayo. .



EL CAPÍTULO III NOS presentará a nuevos enemigos

Además, desde el pasado mes de marzo, los jugadores de *Runes of Magic* están disfrutando de la expansión *Las Guerras del Sitio*, que ha añadido al juego, en fase de pruebas, una de las novedades más jugosas que traerá el capítulo III, las batallas de sitio que enfrentan a dos castillos de dos gremios diferentes. Tan buena acogida ha tenido esta nueva forma de batalla PvP que los chicos de Frogster han tenido que restringir las partidas, ya que el servidor de pruebas se colapsaba constantemente por la demanda de este tipo de juego.

Tenemos que recordarte que el mes que viene encontrarás en tu número de **Marca Player** el cliente completo en DVD de *Runes of Magic* con todas sus expansiones (incluido el Capítulo III), además de un regalo especial y exclusivo para utilizar en el juego. No te quedes sin tu ejemplar.

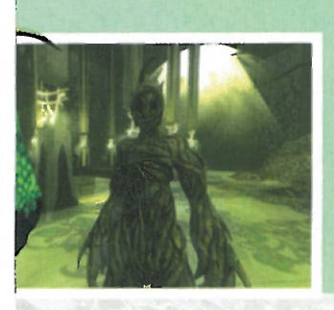


6 años de MMO

EL MUNDO DE NORRATH

Esta sexta expansión viene a ampliar un mundo ya de por sí muy extenso. Y es que los seis años de mejoras de Norrath han creado un juego con más de 8.000 misiones para superar y más de 5.000 criaturas diferentes a las que enfrentarse, 19 razas diferentes para crear tu jugador y hasta 24 clases distintas para elegir, y más de 300 escenarios distintos.

Para celebrar el lanzamiento de esta nueva expansión, Sony Online ha querido premiar a sus fans con diferentes versiones del juego (edición coleccionista, coimpilación de expansiones, etc.) Para los jugadores españoles sólo está disponible la versión descargable de *Setinel's Fate* que, además del juego original y las seis expansiones, incluye una armadura exclusiva, un nuevo escenario para *Legend of Norrath* y 500 Station Cash para gastar en la tienda.



REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

NUEVO MMO: FORSAKIA

El editor de videojuegos alemán Burda:ic está a punto de publicar un nuevo MMO: *Forsakia: The Lost Clans*, desarrollado por el estudio asiático Gold Sky, y que será lanzado en alaplaya.eu



AVALON HEROES SIGUE CRECIENDO

Avalon Heroes, título mezcla de estrategia en tiempo real y rol masivo online, anuncia nuevo parche, que añade dos nuevas heroínas y mejoras en el motor del juego.



LAND OF CHAOS, A PUNTO

Ya queda menos para que Burda:ic (que no para) lance al mercado la versión comercial de Land of Chaos, un nuevo juego online que mezclará rol y estrategia en tiempo real.





NOTA
Las Praderas del Norte es una zona de inspiración totalmente oriental. Ejemplos, una Gran Muralla o las pagodas.

ALLODS ONLINE

OTRO ASPIRANTE AL TRONO DE LOS GRATUITOS

Un impresionante juego de rol fantástico y gratuito, que se encuentra en su fase de beta abierta y que ya puedes probar.

Para intentar encaramarse a lo más alto del mercado gratuito llega una nueva propuesta, un juego desarrollado por el estudio ruso Astrum Nival y que lleva por nombre *Allods Online*. Este ambicioso proyecto acaba de lanzarse en su fase de beta abierta y nosotros hemos podido probarla en su versión europea (en inglés). Y ya podemos adelantarte que se trata de uno de los MMORPGs gratuitos con mayor calidad que hemos podido probar.

La historia de *Allods Online* nos coloca en un mundo destruido tras un apocalipsis provocado por una guerra ciclópea entre dioses y criaturas terrestres, lo que ha dejado al planeta de Sarnaut dividido en miles de pequeñas islas flotantes, llamadas Allods, suspendidas en un espacio vacío conocido como Astral. Con el paso del tiempo, los habitantes de los Allods descubrirán la manera de controlar el Astral y, construyendo unas poderosas naves, serán capaces de realizar viajes entre los diferentes Allods. El juego, aunque se encuentra en su fase beta, tiene una enorme calidad gráfica y ya demuestra un gran potencial. Una de sus grandes bazas es que cuenta con dos facciones enfrentadas (al estilo WoW o Warhammer), que podemos elegir al crear nuestro personaje: la Liga y el Imperio. Además, el título cuenta con seis razas, tres para cada facción, y hasta ocho clases diferentes (warrior, paladin, scout, healer, warden, mago, summoner y psionicist).

http://allods.gpotato.com

IMPRESIONANTE APARTADO GRÁFICO, MUCHAS RAZAS Y TODO GRATIS



NUEVO HÉROE EN LEAGUE OF LEGENDS

Los chicos de Riot Games han desvelado un nuevo héroe que se añadirá al catálogo del genial juego online de estrategia, el temible Nidalee.
www.leagueoflegends.com

STAR TREK ONLINE, NUEVAS MISIONES

Atari y Criptic han desvelado detalles de la inminente expansión de *Star Trek Online*, que añadirá un gran número de misiones y que estará disponible ya mismo.

WARHAMMER ONLINE

GOA ha anunciado una manera mucho más fácil de pasar de la versión de prueba ilimitada de WAR a la versión de pago, sin necesidad de adquirir el juego completo.



SHAIYA LLEGA EN CASTELLANO

La versión en castellano del juego de Aeria Games ya está en su beta abierta, por lo que podéis probarlo en cualquier momento en la web:
shaiya.aeriagames.com

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

DRAGONES Y MAZMORRAS SIN PAGOS NI CUOTAS

A finales del pasado año, el famoso MMO pasó a ser gratuito y ha pasado de la ruina al millón de jugadores en todo el mundo. ¿Te apuntas?

No habíamos hablado todavía en esta sección sobre *Dungeong & Dragons Online*, el fabulosos MMORPG creado por Turbine y que supone la adaptación online del más famoso juego de rol de lápiz y papel. Un juego con un apartado técnico envidiable, que adapta de manera fiel las reglas de la edición 3.5 de D&D y que se ambienta en el mundo de Eberron. Este título llevaba varios años de vida creando su propia comunidad de fieles usuarios, pero el negocio no crecía.

El juego era un título de pago y suscripciones mensuales, pero ahora sus editores han decidido transformarlo en un juego gratuito. Desde septiembre del año 2009 Turbine lanzó una actualización, conocida como *D&D: Eberron Unlimited*, que convertía el juego al modelo de negocio 'Free-to-Play'. Desde entonces el número de usuarios ha crecido hasta alcanzar la cifra de un millón de jugadores en todo el mundo y sus editores afirman que el negocio se ha multiplicado un 500%. Esto habla muy bien de este tipo de negocio frente al tradicional de juego por suscripción.

Os animamos a todos a que probéis *Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited*, que podéis descargar de forma totalmente gratuita y disfrutar sin pagar un euro. Aunque, claro está, siempre se puede pagar, si se quiere, por contenido extra, equipo o algunas razas que sólo están disponibles en la tienda online. Un titulazo que ahora es gratis.

www.d&donline.com ■

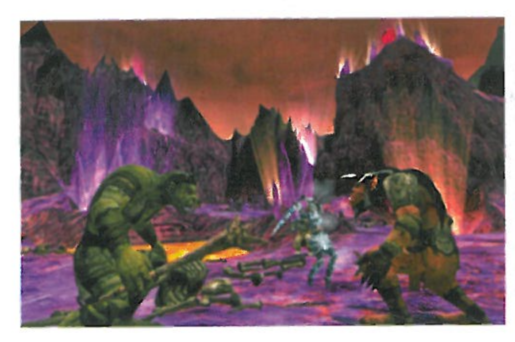
EL JUEGO ADAPTA DE MANERA FIEL LAS REGLAS 3.5 DE D&D

Nuevo contenido

LA CUARTA EXPANSIÓN

El juego está especialmente indicado para PvP, para realizar mazmorras e instancias de todo tipo junto a otros jugadores, aunque la actualización gratuita también ha añadido bastante contenido más enfocado a jugadores esporádicos que se aventuren solos en el mundo de Eberron. Además, la cuarta actualización del juego, que añadirá mucho más contenido además de una nueva raza, está al caer.









Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes... y el Chiquilicuatre.

Título					
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Air Rivals	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	http://airrivals.es
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
League of Legends	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.lol-europe.com
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Ogame	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.ogame.com.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Perfect World	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.perfectworld.ms
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
S4 League	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shaiya	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.shaiya.aeriagames.com
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!



Tera Online

Aún no se ha lanzado, pero se trata, probablemente, de uno de los MMORPG que más está dando que hablar en los últimos tiempos. Tera Online está siendo desarrollado por el estudio coreano BlueHoles y ya se ha anunciado que, en su lanzamiento, dispondrá de una versión para el mercado europeo. El juego tiene un apartado gráfico que quita el aliento y, cuando se lance a mediados/finales de año llegará con el sistema de suscripción habitual.

> www.tera-online.com

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro país se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

20Mb
A todos
12Mb
A todos
6Mb
A todos
3Mb
Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
1Mb
RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.



> Reportajes

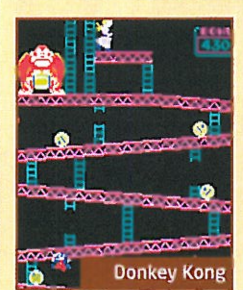
La madre del cordero, colega





HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS LOS AÑOS 80

EL JUEGO QUE SALVÓ A NINTENDO 1981



Donkey Kong

La última bala de Nintendo y la más acertada.



En 1980, Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Company Limited, tomó la determinación de abrir una oficina en los Estados Unidos. El director sería su hijastro, Minoru Arakawa. Éste a su vez contrató a Ron Judy y Al Stone como distribuidores de sus juegos. Cobraban por comisión y no se responsabilizaban de las posibles pérdidas de cada juego.

Los primeros títulos que distribuyeron fueron *Radarscope* y *Sheriff*, ambos con tan poco éxito que dejaron a los distribuidores al borde de la ruina más allá de la frontera de Japón. Fue entonces cuando la gran N encargó a un joven diseñador cuyo sueño era dibujar juguetes la creación de algo nuevo. El nombre de aquel hombre era Shigeru Miyamoto; el juego que creó *Donkey Kong*; su éxito: abrumador. Vendió más de 67.000 unidades sólo en USA, con lo que dio beneficios millonarios a la filial de la compañía japonesa.

Su protagonista fue llamado originalmente Jumpman y era carpintero, pero cambió su nombre para agradecer al casero, MARIO Segale que no les echara del almacén en su momento.


Por Juan 'XCast'

Mientras en España nos daba por la movida, el resto del mundo jugaba y jugaba...

"Cuando era aún muy joven fui a Coney Island. Como cualquier otro chaval de Nueva York, jugué a los videojuegos en los salones recreativos de aquella localidad. Ese era todo el conocimiento de la industria del videojuego que tuve antes de fundar SEGA Enterprises".

Cita de David Rosen, cofundador de SEGA Enterprises.

MS. PAC-MAN

MS PAC-MAN




Ms Pac-Man, 1981

El creador de *Pac-Man*, Toru Iwatani, no tuvo nada que ver con su secuela, ésta fue creada por un grupo de estudiantes liderados por Doug Macrae y Kevin Currant.

Su idea original era aprovechar máquinas existentes y añadirles unas placas de 'mejora' que los convertirían en juegos distintos a los originalmente diseñados. Este movimiento no acabó de gustar en primer lugar a Atari, puesto que crearon una versión especial de *Missile Command* llamada *Super Missile Attack*. Más tarde repitieron el movimiento con Atari y un juego llamado *Crazy Otto*, similar en su concepción al comecocos pero con el protagonista teniendo piernas. Namco compró la idea y decidió que el personaje fuera una versión femenina de *Pac-Man*.

El título definitivo del juego se puso 72 horas antes del comienzo de la producción y se barajaron las opciones de *Pac-Woman, Miss Pac-Man, Mrs. Pac-Man* y la opción elegida. El éxito fue superior al juego original, aunque a la larga los creadores de esta secuela demandaron a Atari por los derechos sobre la familia *Pac-Man* (Junior y Baby Pac-Man). Ganaron.

Un éxito mucho mayor que el de su predecesor y un dolor de cabeza para Atari.

ASCENSO Y CAÍDA





Los salones recreativos empiezan a vaciarse y desaparecer tan rápido como se llenaron.

En 1981 los americanos jugaron más de 20.000 millones de partidas en los salones recreativos, siendo esto el equivalente a 75.000 años humanos delante de las máquinas. Había por entonces más de 24.000 salones recreativos y un total superior a 1.5 millones de máquinas instaladas en el país.

Sin embargo, a mediados de 1982 la industria del videojuego comenzó a caer lentamente. Los salones recreativos se vaciaban a pesar de que seguían saliendo nuevos juegos, algunos de ellos con una calidad inusitada para los tiempos que corrían.

La gota que colmó el vaso fue el inesperado anuncio por parte de Atari de un recorte en el crecimiento de la industria que llevó a Warner Communications a perder un 32% en bolsa. Esto se unió a una serie de errores estratégicos que llevaron a Atari casi a la bancarrota (una versión doméstica de Pac-Man simplemente infumable, previsiones de ventas inexactas y absolutamente infladas...)




Por suerte, el mercado giró para enfocarse totalmente al mercado doméstico, apareciendo entonces una gran cantidad de máquinas de gran calidad.

LOS PEORES DE LA HISTORIA

1982

Parece que el segundo año de la década no fue precisamente el mejor para los videojuegos. Al declive que sufría hay que sumar un par de fallos que contribuyeron aún más a este descenso en la popularidad.

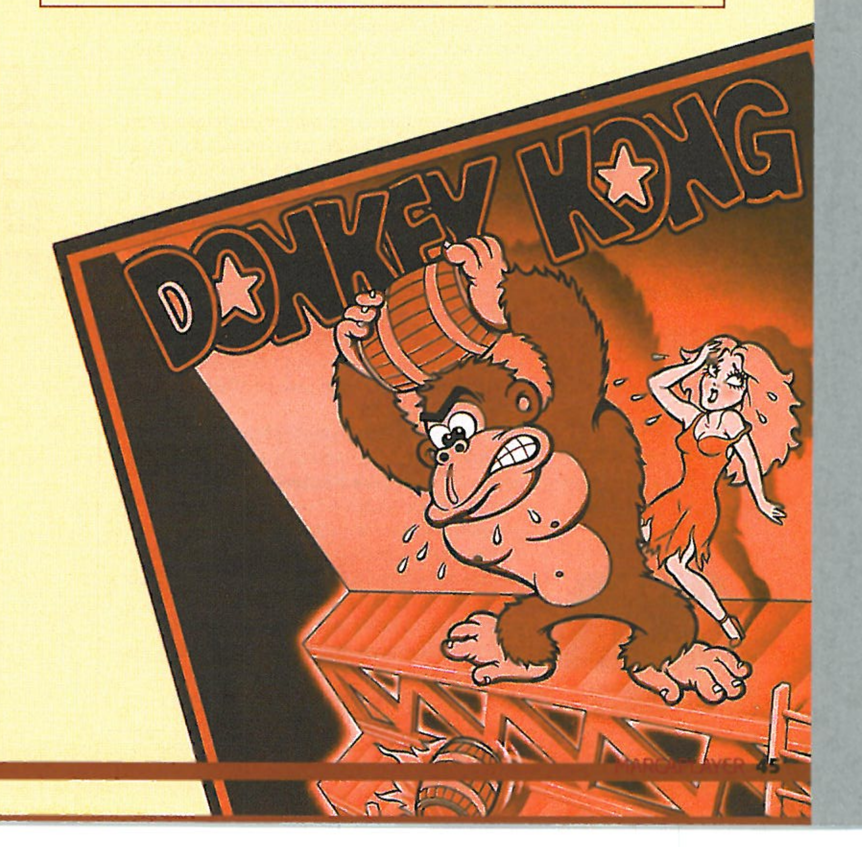

E.T., 1982

En lo referente al juego de 'ET', la culpa fue de Steve Ross, cabeza visible de Warner. Este directivo se empecinó en crear un título de la taquillera película de Spielberg. El problema es que sólo se dieron seis semanas para crear el título cuando en aquellos tiempos se tardaba hasta seis meses en desarrollar cada juego. El resultado: uno de los peores juegos de la historia, del que incluso reniegan sus creadores. Los millones de copias sobrantes están enterrados bajo un almacén de Atari, no es una leyenda urbana.

Grandes fallos que hundieron a la industria en estos años.


Atari 5200

Otro fallo de la compañía fue la Atari 5200 con el bautizado como peor Joystick de la historia, no era capaz de autocentrarse. El resultado de todo esto fue que un año más tarde Warner vendió Atari con perdidas de 536 millones de dólares.



HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

LOS AÑOS 80

SEGA®

DE ALEX KIDD A LA GUERRA CON NINTENDO


Alex Kidd, 1986

La primera mascota

Aunque de manera no oficial, el bueno de Alex se consideró como la mascota de la compañía desde el lanzamiento de su primer juego, *Alex Kidd in Miracle World*, en el año 1986 para Master System. Su creador fue Ossale Kohta. En sólo cuatro años recibiría cinco nuevas entregas. En 1991 le sustituiría Sonic el Erizo.

La historia de la compañía del erizo está dividida en dos partes, por un lado está la de la propia compañía y por otro la de David Rosen.

SEGA como compañía nació en mayo de 1952 en Estados Unidos. Su nombre viene de la abreviatura de Service Games y, aunque su cuartel general está en Japón y la cultura de empresa es oriental, fue fundada por occidentales. Su objeto de negocio original eran las tragaperras, los pinballs y otras máquinas que funcionaban mediante monedas. Al estar Japón saliendo de la guerra, Marty Bromley abrió una fábrica en aquel país, conociéndose en esas tierras a la compañía como Nippon Koraku Bussan y llegando a ser una de las tres mayores compañías de su clase en el país del sol naciente. En 1964 se fusionaron con Rosen Enterprises, cuyo presidente se convirtió en CEO de la compañía. Su nombre era David Rosen. Taito era la otra compañía con la que estuvieron negociando para la fusión, pero su presidente, Michael Kogan rechazó el trato.

Unos años, después la compañía sería comprada por Gulf & Western, contando ya sus lanzamientos como éxitos (*Periscope* fue una verdadera revolución) . David Rosen seguiría en su cargo después de esta transacción. Los otros fundadores de la compañía se retiraron para seis meses más tarde fundar SEGA S.A. en España. Esta compañía sigue abierta. Cualquier recreativa o de azar con la marca *Sonic*, será suya. Desde 1994 es una empresa completamente española.

En lo que se refiere al mercado del entretenimiento, la década de los 80 fue de lo más movida para esta multinacional. El 15 de julio de 1983 lanzaron su primera consola, la SG-1000. Se da la coincidencia de que es exactamente el mismo día que Nintendo lanzó al mercado su Family Computer, conocida en nuestras tierras como NES. De este modo comenzaba una rivalidad que marcaría la evolución del entretenimiento interactivo. La SG-1000 tuvo un éxito moderado, pero sirvió como base para su siguiente máquina, mucho mas relevante, la Master System, que llegaría al mercado en 1986.


SG-1000, 1983

Una compañía fundada por americanos pero localizada en el país del sol naciente.

Entre 1983 y 1984 la compañía fichó a la mayor parte de sus grandes talentos, siendo el primero en entrar Yu Suzuki, para más tarde (en 1984) unirse Hisao Oguchi y Yuji Naka. Con la ayuda de estos programadores la compañía seguiría creciendo hasta conseguir su mayor éxito con la primera consola de 16 bits: SEGA Mega Drive. Se mostró por primera vez en 1987, aunque su lanzamiento no llegaría hasta 1989. Tuvo dos años de ventaja respecto a su otra gran competidora, Nintendo, y en ese tiempo su slogan fue "SEGA does what Nintendon´t" (SEGA hace lo que no Nintendo).


Mega Drive, 1989

Nintendo®

FAMILY COMPUTER 1983

Vio la luz en Japón en 1983, en 1985 en USA y en 1986 en el resto del mundo.

También conocida como Nintendo Entertainment System en los países occidentales (y como Hyunday Cowboy en Corea del Sur), se trata de una de las consolas de mayor éxito en la historia del videojuego con casi 62 millones de unidades vendidas y el sistema culpable de que el mundo de los videojuegos siguiera vivo después de la crisis del mundillo en años anteriores. Fue diseñada por Masayuki Aemura. Se trata además de la primera consola con la que se permitió que compañías externas (ahora conocidas como third parties) desarrollaran videojuegos.

Las versiones de cada continente diferían en varios puntos, el más obvio el diseño, pero las desigualdades llegan mucho más allá. Por ejemplo, la versión japonesa permitía adherir accesorios al diseño original (un módem, una aparato que permitía hacer funcionar los juegos desarrollados por los usuarios, etc) y los mandos de esta iteración estaban unidos por un cable a la consola y no se podían separar.


Famicom 1984

Entre sus primeros juegos destacan *Donkey Kong Jr.*, *Super Mario Bros* y *Kung Fu*. Su último juego fue Wario´s Woods en 1994.

TETRIS

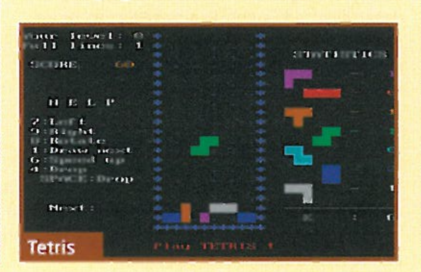
TETRIS 1984



Alexey Pajitnov

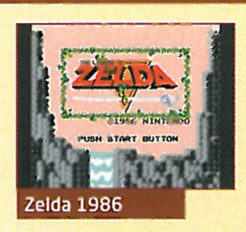
Este ingeniero informático es el creador de Tetris, aunque sus derechos originales pertenecieran a la Unión Soviética (cosas del comunismo). Fue a partir de 1991 cuando comenzó a sacar provecho de su invento, cuando se mudó a Estados Unidos y fundó la Tetris Company. Actualmente trabaja para Microsoft.

Alexey Pajitnov es el matemático ruso que creó uno de los juegos más importantes de la historia del videojuego. Su título hace referencia a la palabra griega Tetra, que significa cuatro, el número de cuadros de todas las piezas de este puzle. Se basa en un juego de pentaminós, consistente en rellenar un rectángulo encajando las formas dadas. La mecánica del título es por todos conocida y nos obliga a completas líneas mientras encajamos las distintas piezas que caen de lo alto. La primera versión está creada por Veradim Gerasimov, para PC, aunque pronto llegaría a Apple II y Commodore 64. A partir de ahí las versiones se multiplicarían hasta convertir a este videojuego en el más versionado de la historia.


Tetris

The Legend of ZELDA

EL SECUESTRO ETERNO 1986



Zelda 1986

Otra creación del magnánimo Shigeru Miyamoto, esta vez bien secundado por Takashi Tezuka y otro éxito que ha traspasado fronteras. Su protagonista, Link, se ha ganado un lugar de honor en el olimpo de los videojuegos dada la repercusión y trascendencia de sus aventuras. El título del juego se debe a que habitualmente el argumento de la saga gira en torno al secuestro de la princesa Zelda por parte del enemigo de turno, normalmente Ganondorf. Originalmente lanzado el 21 de febrero de 1986 en Japón, el resto del mundo tuvo que esperar hasta 1987 para poder disfrutar de este juego de rol y aventuras en la NES.

En un principio, las mentes pensantes de Nintendo no las tenían todas consigo sobre el éxito de este juego, pero las ventas y las críticas colocaron a este título donde se merecería. En 1987 ya había vendido más de un millón de unidades, pero con su estreno en los mercados internacionales logró aumentar esta cifra a más de 33 millones de juegos colocados en los hogares de todo el mundo. Se trataba además de uno de los primeros juegos que permitían salvar partida.

15 juegos de una gran saga

Desde *The Legend of Zelda* se han lanzado un total de 15 juegos nuevos que narran las distintas aventuras de Link. De este modo el héroe ha visitado todas las plataformas de videojuegos de Nintendo e incluso ha hecho un acto de aparición en Philips CDI.



EL SALVAVIDAS DE SQUARE 1987

De estar al borde de la bancarrota al éxito absoluto gracias a un sólo juego.

Hironubu Sakaguchi se sacó de la manga este título con el que consiguió sacar a Squaresoft de la inminente bancarrota que se cernía sobre la compañía. Tanto es así que el título del juego viene de que posiblemente se tratase del último lanzamiento de la compañía, de ahí Fantasía Final. El diseñador llegó a declarar que si este juego no tenía éxito dejaría el desarrollo y volvería a estudiar durante unos años. Afortundamente este extremo no fue necesario y el título se transformó inmediatamente en un éxito de ventas hasta el punto de querer desarrollar inmediatamente una secuela.

Pac-Man 1980



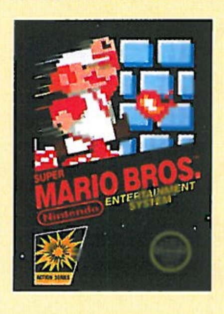
Los nombres

El equipo de desarrollo estuvo formado por tan sólo siete personas, pero muchas de ellas han pasado a la historia. Es el caso del propio Hirunobu Sakaguchi, el diseñador Yoshitaka Amano o del músico Nobuo Uematsu.


Final Fantasy, 1987

SUPER MARIO BROS.

DE CARPINTERO A FONTANERO 1985



Super Mario Bros.

El juego más exitoso jamás lanzado de los que no se han lanzado conjuntamente con alguna consola (es decir, exceptuando *Wii Sports*). Ha colocado en los hogares de todo el mundo la friolera de 40 millones de unidades. Se trata de un título de plataformas épico que es secuela directa del juego de 1983 llamado *Mario Bros.* De nuevo, Shigeru Miyamoto es el responsable del juego, por lo que puede decirse sin temor a equivocarse que el japonés fue el verdadero responsable de que los videojuegos volvieran al lugar de honor que ostentan hoy en día.

Se da la circunstancia de que tuvo dos secuelas producidas en distintos continentes, ambas lanzadas bajo el título de *Super Mario Bros 2* que tuvieron que cambiar su nombre para ver la luz en el resto de mercados. La japonesa recibió en el resto del mundo el nombre de *Super Mario Bros: The Lost Levels*, mientras que la producida en Estados Unidos se lanzó en oriente bajo el título de *Yume Kojo: Doki Doki Panic*, cambiando detalles como personajes y escenarios para que los jugadores no lo relacionaran con el mundo de *Super Mario*. Se han realizado múltiples versiones, siendo la más curiosa la titulada *All Night Nippon Super Mario Bros* con personalidades japonesas de protagonistas.

La crisis de los salones recreativos casi acaba con el mundo de los videojuegos. Afortundamente, Shigeru Miyamoto se ocupó de evitarlo con su genialidad.

Las máquinas más potentes y las portátiles que consiguieron abrir fronteras. Y mientras nosotros de guateque en guateque...

Nintendo GAME BOY

LA REVOLUCIÓN EN TU MANO

1989

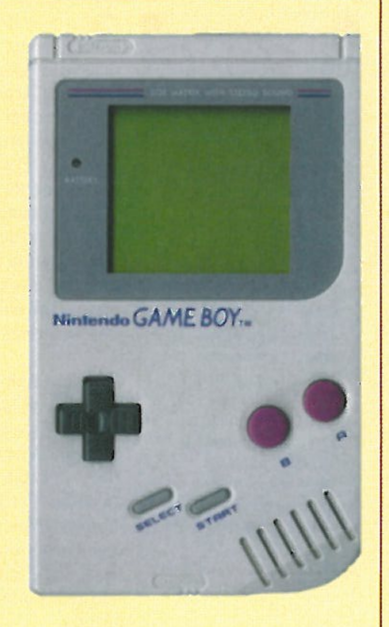
Kirby´s Dream Land

Un catálogo extenso y de gran calidad

La cantidad de títulos disponibles para esta consola es abrumadora, pero se puede decir que la mayor parte de grandes personajes siguen corriendo en sus circuitos: *Kirbi, Mario, Megaman, Zelda, Battletoads, Castlevania, Killer Instinct, Turok, Final Fantasy, Tortugas Ninja...*

Las pequeñas máquinas Game & Watch con pantallas de cristal líquido dieron sus frutos tras varios años como entretenimiento portátil. Y es que el departamento de Nintendo 'Research and Development 1', a cargo de Gumpei Yokoi, fue el responsable de lanzar la primera consola de la línea Game Boy y la portátil con mayor éxito que se recuerda. Consiguió vender cerca de 120 millones de consolas en todo el mundo a lo largo de su historia, pero las ventas iniciales fueron tan arrolladoras que logró colocar el stock inicial de un millón de consolas en poco más de dos semanas. Los mayores éxitos de ventas fueron los de la saga *Pokémon* (Azul, Rojo y Verde), con más de 32 millones de unidades.

Sus competidoras por aquellos tiempos fueron la Atari Lynx y la SEGA Game Gear, aunque a la hora de la verdad ninguna resistió el embite de la pequeña de Nintendo por sus elevados precios y un consumo de pilas excesivamente elevado (6 pilas duraban de 4 a 6 horas) en comparación con la autonomía de Game Boy (4 pilas llegaban a durar entre 10 y 12 horas).



LA POTENCIA SIN CONTROL...

1990

NEO·GEO



Samurai Shodown Zero Special, 2004

Gráficos y sonido de alta calidad a un precio al alcance de pocos bolsillos.

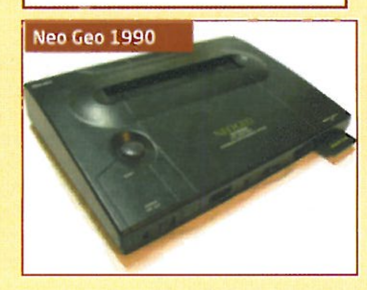
Un sistema adelantado a su tiempo y cuyo rendimiento era claramente superior al de las máquinas de finales de los 80. La contrapartida de esto era un precio tan elevado que llegaba a ser prohibitivo. La explicación, que el sistema se creó originariamente para los salones recreativos bajo el nombre de MVS (Multi Videogame System) y permitía intercambiar las ROM de los juegos para ofrecer otro título distinto sin cambiar la máquina.

La versión doméstica en un principio se pensó únicamente para alquiler o en hoteles de gran lujo, pero la respuesta popular obligó a SNK (Shin Nihhon Kikaku) a comercializarla en tiendas. Su precio en Estados Unidos fue de 649$, pero en España se llegó a pagar hasta 200.000 de las antiguas pesetas por cada nueva máquina vendida. Por otra parte, sus juegos también tenían un precio muy elevado, dependiendo de la memoria que utilizarán, incluso superiores a las 50.000 pesetas. SNK lanzó nuevos juegos para la consola durante 14 años, siendo el último *Samurai Spirits Zero Special.*

Crónica de una muerte anunciada

La razón que llevó a la compañía japonesa a dejar de desarrollar y publicar juegos para este sistema fue los altísimos niveles de piratería que ostentaba. Sin embargo dejó de fabricar la consola mucho antes, en 1997.

Neo Geo 1990





GAME OVER



EL SABOR ES EL KING

burgerking.es

DE LA EMOCIÓN DE ser héroes de nuestro pueblo, pasaremos al ansia por manejar el cotarro.

QUIERO SER EL REY



Peter Molyneux nos demuestra que después de la gloria nos espera un arduo camino hasta conseguir ser recordado por siempre.

En *Fable* siempre hemos sido un héroe desconocido que se labraba su propio camino hasta conseguir la gloria. La tercera parte llega para romper con esta tradición y llevarnos más allá, obligándonos en convertirnos en rey para tomar todas las decisiones que acaben llevando a Albion hacia el futuro o camino del desastre.

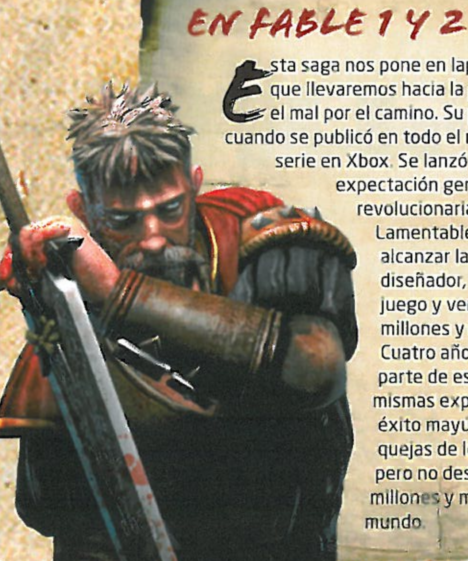
Por el camino no se olvida de la libertad total de elección, ni de las opciones de personalización. Tampoco estaremos solos, puesto que de nuevo un perro nos acompañará en la aventura. Pero, ¿Seremos lo suficientemente buenos para conseguir el apoyo de nuestro pueblo y derrocar al malvado Logan? Como reza el eslogan de esta saga '¿En qué te quieres convertir? Un héroe, un tirano, un salvador...' Todo lo que queramos e incluso más de la mano de uno de los grandes genios del mundo de los videojuegos, Peter Molyneux. El diseñador nos muestra los cuatro pilares fundamentales de su próxima obra y además nos guía por el pedregoso camino de la innovación dentro de esta saga y en el mundo de los videojuegos en general.

EN FABLE 1 Y 2

Esta saga nos pone en lapiel de un héroe cualquiera al que llevaremos hacia la gloria eligiendo hacer el bien o el mal por el camino. Su primera entrega llegó en 2004 cuando se publicó en todo el mundo el primer título de la serie en Xbox. Se lanzó tras varios años de expectación generada por las declaraciones revolucionarias de Peter Molyneux.

Lamentablemente aquel título no logró alcanzar las cotas marcadas por el diseñador, quedándose en un muy buen juego y vendiendo la friolera de dos millones y medio de unidades.

Cuatro años más tarde llegaría la segunda parte de esta saga a Xbox 360, con las mismas expectativas y, una vez más, un éxito mayúsculo. En esta ocasión las quejas de los usuarios fueron menores, pero no desaparecieron. Colocó tres millones y medio de juegos en todo el mundo.



1. EL VIAJE DEL HÉROE

La mayor parte de las historias que narran las aventuras de un gran héroe siguen el mismo esquema: un inicio en el que se presenta el personaje (2 minutos en el cine, 15 en un videojuego), a partir de ahí el protagonista va creciendo en habilidades (hero´s challenge) hasta que llega a un punto máximo en el que ya se prepara al enfrentamiento final de la aventura (90 minutos en cine o 12 horas en videojuegos).

Fable III pretende llegar más allá de este patrón y por eso podremos seguir jugando una vez superemos el enfrentamiento final con el malo de turno, con el nombre de Logan. Esta vez viviremos lo que es subir al trono del país, 'apechugando' con todas aquellas promesas que hicimos para ganar la confianza del vulgo (y que fuimos nosotros mismos quienes elegimos hacerlas) o castigando al pueblo de mil y una maneras posibles. Ser el mejor monarca o una verdadera pesadilla sólo depende de nuestra propia moralidad.



El objetivo según Peter Molyneux era conseguir que el jugador buscara llegar a este punto por la anticipación de los acontecimientos. El ejemplo que usó para ilustrar esto fue un mini juego de Facebook al que el diseñador siguió jugando hasta conseguir su objetivo, comprar un tractor (que luego resultaría decepcionante).



2. RELACIONES SOCIALES

En Albion, como en la vida real, las relaciones sociales tienen una importancia capital. En el caso que nos ocupa tendremos que ganarnos el apoyo de los habitantes de estas tierras, ya sea mediante el miedo o gracias a la admiración que nos profesen (por nuestras hazañas o por las promesas que les hagamos si nuestra gesta triunfa). En ***Fable III*** lo que nos dará el poder será el número de seguidores, sustituyendo éstos a la experiencia típica de los juegos de rol.

Un detalle sobre el que los chicos de Lyonhead han querido poner cierto énfasis ha sido la capacidad del juego para provocar emociones en el jugador. En *Fable II* la relación con el perro marcaba al usuario, esta vez pretenden añadir la posibilidad de interactuar físicamente con los habitantes de Albion hasta puntos jamás vistos hasta ahora en un videojuego. ¿Como? No nos lo quisieron revelar, pero cuando preguntamos al bueno de Peter Molyneux sobre las posibilidades de utilizar Natal para este tipo de momentos, el diseñador se puso muy nervioso y señaló que era una idea muy buena, ¿habremos dado en el clavo?

EL DILEMA MOLYNEUX

Para el diseñador de la saga el principal problema de *Fable* es que el 60% de los jugadores no entendieron la mitad de las características que ofrecía. "Es como si al escribir un libro únicamente lo entendiera la mitad de la gente". Por eso se han introducido tantos cambios para la ocasión, para que la máxima audiencia posible aproveche lo que Lyonhead les está ofreciendo con ***Fable III***.

Esto no significa que estemos ante un juego más fácil o simple, todo lo contrario. Según el propio Molyneux "Sólo fijándonos en el sistema de combate de ***Fable III*** vemos que es dos o tres veces menos casual y dos o tres veces más accesible que antes, con gran cantidad de combos, nuevos movimientos, los finishers..." Lo mismo ocurre con los menús, eliminados en su mayor parte " ¿Por qué conformarse? ¿Cómo podríamos hacerte sentir fantástico mientras subes de nivel? Al usar mucho la espada tu fuerza sube, ves como tus músculos son más grandes y por tanto te sientes recompensado de manera real.

3. EL COMBATE

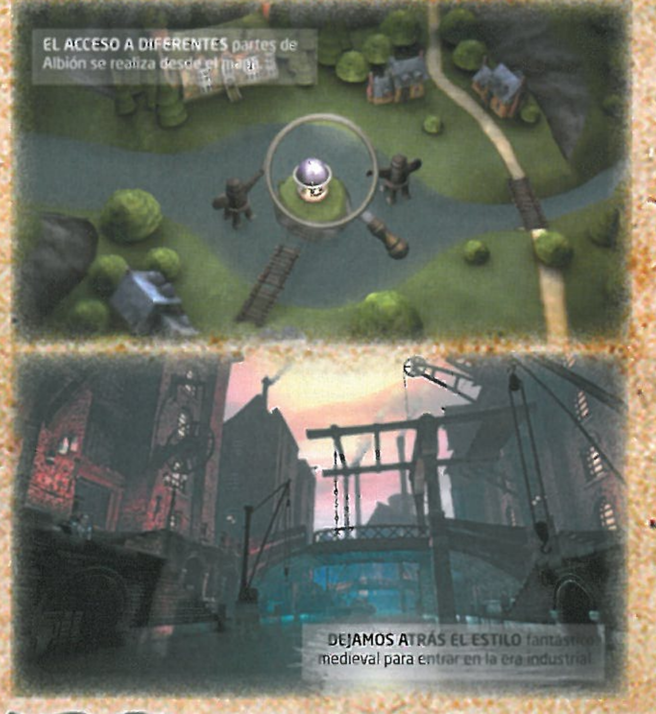
La máxima seguida en esta ocasión ha sido la de acentuar la sensación de poder de nuestro personaje desde el primer momento. Así, el sistema de combate de ***Fable III*** se aleja de lo visto anteriormente en la saga para volverse todo un espectáculo en el que debemos combinar nuestras distintas armas y habilidades para acabar con las fuerzas de la oscuridad de una manera mucho más espectacular y devatadora.

Esta no es la única novedad una vez que desenvainemos, puesto que en esta ocasión se ha obviado el hecho de permitir el uso de distintas armas durante la aventura, limitando a un único equipamiento nuestra defensa personal. Esta arma evolucionará conforme a la personalidad del protagonista, variando sus habilidades, proporciones e incluso el aspecto en función de las acciones que llevemos a cabo durante la aventura (los trabajos que tomemos, nuestra moralidad, los enemigos que más matemos, los matrimonios e hijos que tengamos... Incluso reflejará nuestra puntuación de jugador).

Una herramienta única que podremos compartir a través de Xbox Live con nuestros amigos.


EL COMBATE ES UN poco más directo que en los juegos anteriores.


TENDREMOS QUE CONVERTIRNOS EN grandes políticos para triunfar.


EL ACCESO A DIFERENTES partes de Albión se realiza desde el mapa.

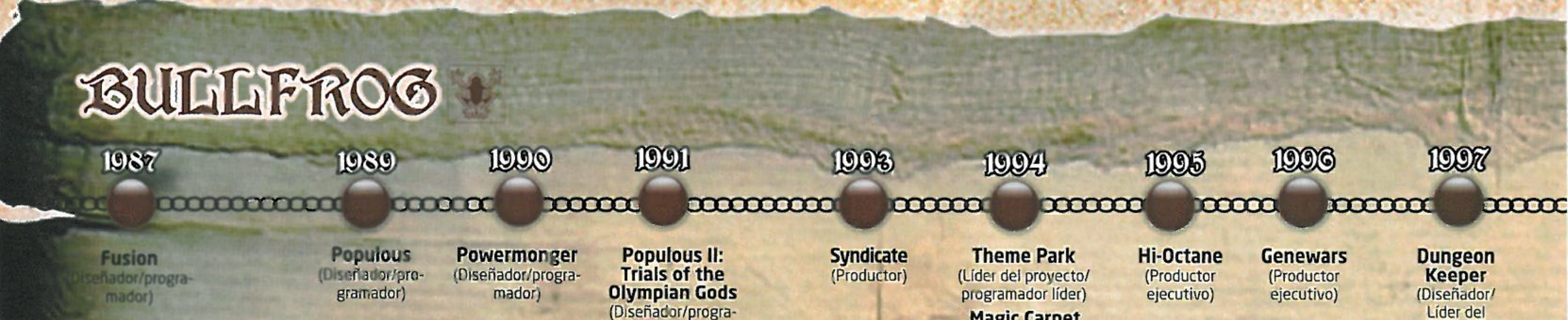
DEJAMOS ATRÁS EL ESTILO fantástico medieval para entrar en la era industrial.

4. ADIÓS MENUS

Hace unos meses Peter Molyneux anuncio que había algo en ***Fable III*** que no iba a gustar a los jugadores de todo el mundo. Preguntándole sobre esto, nos desveló que se refería a la desaparición del sistema de menús tal y como lo conociamos. Para esta ocasión han tratado de hacerlo todo completamente visual, eliminando las listas interminables de objetos y los aburridos sistemas en que para encontrar algo teníamos que recorrer todo el inventario.

La solución ha sido hacerlo todo completamente visual, permitiendo al jugador transportarse en cualquier momento a su morada, donde podremos encontrar un mapa (desde el que se nos permitirá) dar órdenes al estilo estrategia cuando nos covirtamos en rey), además de permitirnos ver todos los objetos y ropajes que hayamos encontrado por el mundo.

Esta es la parte que más sorpresas guarda todavía de ***Fable III***, puesto que en el momento que pudimos verlo se encontraba en un estado prematuro de desarrollo.





Peter Molyneux

"Estoy aburrido de la televisión. Quiero algo nuevo, diferente. Eso es lo que estamos haciendo. La televisión ya ha tenido a la gente demasiado tiempo, ahora nos toca a nosotros."

Este desarrollador comenzó su carrera en los años 80 y ha fundado hasta dos compañías de éxito (Bullfrog y Lyonhead) Ahora, como director creativo de Microsoft Games Studios Europa sigue al frente de *Fable*, mientras de reojo mira a Project Natal.

› Player: *Fable III* es muy ambicioso, pero quizá se esté simplificando demasiado...

› Eso es muy interesante, porque no lo pienso en absoluto. Puede parecer algo controvertido, pero creo que las cosas que hacen que un juego de rol funcione son del viejo estilo. El primero que jugué y el mejor que he probado tenía unos gráficos terribles. El mismo esquema siguen *Fable* y *Fable II* y muchos otros: explorar, salir, coleccionar y subir de nivel. Eso de tener listas cosas, habilidades y demás es algo tan viejo... El rol se ha atascado. Por ejemplo, los shooter en primera persona han evolucionado brutalmente. Sólo hay que ver *Doom* y compararlo con *Modern Warfare 2*. Esto es así porque los desarrolladores quieren reinventarse continuamente. Eso es lo que hay que buscar, el paso hacia delante. Cuando empezamos el proyecto nos planteamos ¿El rol está muerto? La respuesta es no, y el camino el de los FPS.

› ¿Es *Fable III* la culminación de lo que empezaste con *Populous* y tus siguientes juegos?

› Siempre plasmas tus anteriores juegos de alguna manera en tus obras. Así puedo ver cosas de *Populous* o incluso de *Black & White*, pero nunca pensamos "queremos meter esta característica de aquel título en este juego..." Quizá la sensación de poder y control... Ese "este es mi mundo, mi tierra, soy yo el que manda". Esa sensación de poder es lo verdaderamente único.

› También te ocupas a la vez de Natal. ¿Por qué debería alguien emocionarse por este periférico?

› Lo más importante de Natal es lo que hace con los diseñadores. Un mando nos hace vagos, crear juegos que no son un reto. Necesitamos nos digan "sé un verdadero diseñador". Eso es lo que Natal hace porque es muy diferente a todo lo demás. Natal no es un dispositivo perfecto para juegos, es un dispositivo perfecto para hacer cosas nunca vistas. Las cosas en las que estoy pensando yo, lo que están pensando otros diseñadores, son completamente nuevas. La relación de un diseñador ahora con el jugador es a través de los pulgares. Mi relación contigo como jugador con Natal es a través de tu voz, tus movimientos, tus manos... Sólo imagina lo que significa. ¡Es la diferencia entre usar Messenger a comunicarse con alguien!

› ¿Como jugaremos en 10 años?

› No lo sé, sólo tienes que ver todo lo que pasa hoy, con los videojuegos convirtiéndose en entretenimiento real. Estoy aburrido de la televisión. Me siento como un robot allí sentado viendo las cosas que me ofrecen. Quiero algo nuevo, diferente. Eso es lo que estamos haciendo. La televisión ya ha tenido a la gente demasiado tiempo, ahora nos toca a nosotros.

MOLYNEUX ES LA CABEZA pensante detrás de la magia de Fable.

Lionhead

Año	Juegos
2001	**Black & White** (Concepto/ diseñador jefe/ programador)
2004	**Fable** (Diseñador)
2005	**The Movies** (Diseñador ejecutivo); **Black & White 2** (Diseñador jefe); **Fable: The Lost Chapters** (Diseñador)
2006	**The Movies: Stunts & Effects** (Diseñador ejecutivo)
2008	**Fable II** (Diseñador jefe)
2010	**Milo y Kate** (Diseñador jefe); **Fable III** (Diseñador jefe)

'MADE IN' ESPAÑA

CÓMO ES LA INDUSTRIA DE NUESTRO PAÍS



Es pequeña, pero cada vez más fuerte y por fin está recibiendo apoyo institucional.

Por D.Navarro

En España hay, según DOID (Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital), un centenar de estudios de desarrollo. La mayoría son de tamaño reducido -tres o cuatro personas- y se dedican a crear juegos pequeños para móviles o descargables. Sin embargo, existe otra organización, la DEV (Desarrollo Español de Videojuegos), que engloba a algunos de los estudios más importantes. Aquellos que, como FX Interactive o Pyro Studios, tienen la capacidad de desarrollar importantes títulos y posicionarlos en el mercado internacional con garantías.

Pero hay muchos problemas. El principal, las dificultades para financiar videojuegos de calidad. España no cuenta ni de lejos con el tejido inversor privado de Estados Unidos, y hasta hace nada tampoco con el institucional que sí tienen otros países.

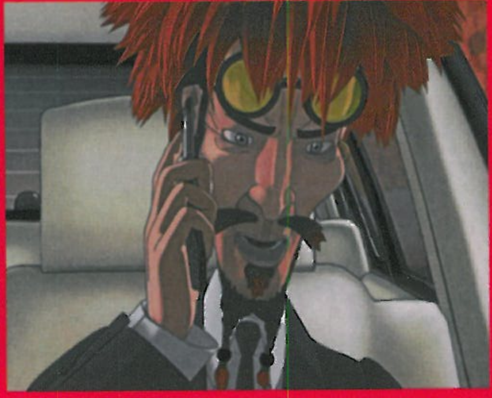
Sin embargo, aunque estemos a años luz de las industrias más punteras, parece que ya las autoridades se están moviendo. Hace más de año (el 30 de marzo de 2009) la Comisión de Cultura del Congreso aprobó su consideración como Industria Cultural equiparable al cine o a la música. De esta decisión se han derivado tres acciones. Por una parte, entre las propuestas del Gobierno para el pacto contra la crisis se recoge una partida de 250 millones para impulsar la industria de los contenidos digitales, de la que forman parte los videojuegos. Por otra, el ICEX (Instituto Español de Comercio Exterior) está llevando a cabo medidas de promoción en el exterior, especialmente en ferias como la Game Developers Conference de San Francisco, a la que viajaron en marzo diez estudios bajo el sello 'Games for Spain'. Por último, las compañías españolas están recibiendo el apoyo del Plan Avanza I+D del Ministerio de Industria.

En las dos siguientes páginas os mostramos algunos de los estudios más importantes de nuestro país. Algunos se han quedado fuera, como Digital Legends, Zinkia o Novorama. Pero desde luego, todos están, por una u otra razón, entre los diez más importantes de España.



Los magos de la aventura gráfica

Si hay algo que haya que reconocerle a Péndulo, es que lleva más una década desarrollando algunas de las mejores aventuras gráficas que podemos jugar hoy en día, en especial la saga *Runaway*. "Lo curioso es que hemos tenido más éxito fuera que dentro de España", dice Rafael Latiegui, director creativo del estudio. De hecho, el primero de la serie recibió en 2003 el premio a Juego del Año para PC en Francia, otorgado por periodistas y productores de videojuegos galos. Curiosamente, tras el premio estuvieron a punto de perder su saga, que estaba en manos de Dynamic, por esas fechas a punto de quebrar. Sin embargo pudieron recuperarla, aunque tardaron seis años en hacer la segunda parte. Sus aventuras tienen un sello característico: mucho humor, mucho color y unos puzles realmente originales. Y ya han saltado a consola, con conversiones de *Runaway* tanto a Nintendo DS como a Wii. Un futuro muy prometedor.



RUNAWAY ES, EN la actualidad, uno de nuestros productos más afamado fuera de nuestras fronteras.





LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1994, Madrid
NÚMERO DE EMPLEADOS: 15 aprox.
JUEGOS PUBLICADOS: Siempre aventuras gráficas. *Igor: Objetivo Uikokahonia* (1994), *Hollywood Monster* (1997)y los tres *Runaways* (2001, 2007, 2010).
PROYECTOS EN CURSO: Otra aventura gráfica que llevan totalmente en secreto.

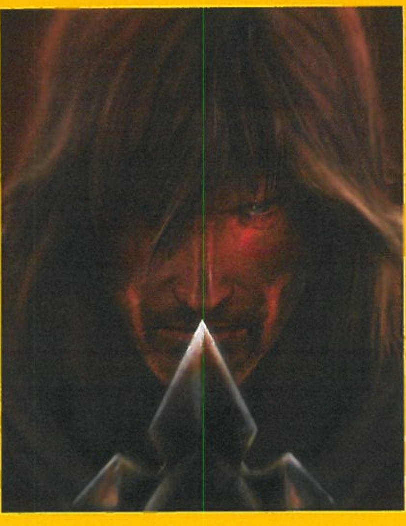


El trabajo más ambicioso

De entre los grandes estudios españoles es uno de los más jóvenes y, sin embargo, es el que está llevando a cabo el proyecto más ambicioso de toda la historia de la industria nacional, *Castlevania: Lord of Shadows*, en colaboración con Hideo Kojima.
Se dieron a conocer en 2004 con *Scrapland*, un buen sandbox apadrinado por American McGee y tres años más tarde lanzaron *Clive Baker's Jericho*, el survival de acción que les terminó de situar en la órbita internacional y el primer título español de la nueva generación de consolas. Con *Lord of Shadows*, las expectativas son más altas que nunca para un estudio de desarrollo de nuestro país.



EL PROYECTO DE *Castlevania* surgió de un vídeo que Mercury Steam hizo para Konami.



LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 2002, Madrid
NÚMERO DE EMPLEADOS: 60 aproximadamente
JUEGOS PUBLICADOS: *Scrapland* (2004), *Zombies* para móviles Nokia (2006) y *Clive Baker's Jericho* (2007).
PROYECTOS EN CURSO: *Castlevania: Lord of Shadows.*

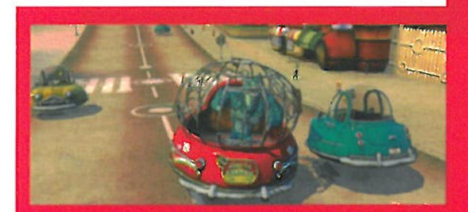
NUNCA UN JUEGO de una saga tan famosa como *Castlevania* se había desarrollado en España.





LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1996, Madrid
NÚMERO DE EMPLEADOS: 50 aproximadamente.
JUEGOS PUBLICADOS: Toda la saga *Commandos* (1998, 2001, 2003, 2006), *Praetorians* (2003), *Planet 51* (2009)...
PROYECTOS EN CURSO: Han cambiado de estrategia comercial y están desarrollando títulos para móviles y redes sociales.

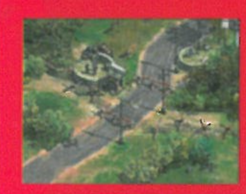


Un videojuego hecho mito

Durante muchos años fue el estudio español más reconocido tanto nacional como internacionalmente gracias a una de las sagas de PC más importantes de los años 90, *Commandos*, quizá lo mejor que se ha hecho dentro de nuestras fronteras hasta hoy. Los siguientes trabajos no han estado a la misma altura, juegos de calidad media y bien vendidos, pero nunca como su ópera prima. Tras su último título, *Planet 51*, han abandonado el desarrollo en consolas para centrarse en juegos para Facebook y móviles.



CUATRO SON LOS títulos que integran la serie de estrategia *Commandos*...



...PERO LOS DOS primeros son recordados con especial cariño.



LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 1995, Madrid
NÚMERO DE EMPLEADOS: 85 aproximadamente.
JUEGOS PUBLICADOS: De todos los géneros y plataformas, desde *Torrente El Juego* para PS2 y PC (2001) hasta *Yummy Yummy Cooking Jam* (2008) para Wii.
PROYECTOS EN CURSO: Cinco proyectos no revelados para PS3, 360, Wii, PSP y DS.







VIRTUAL TOYS tiene oficinas en Madrid, Barcelona y Castellón.

El estudio más prolífico

Es, probablemente, el estudio español más fértil: el que más número de juegos tiene en desarrollo y más lanza al mercado. Normalmente se trata de títulos pequeños para jugadores poco habituales, pero la gran cantidad de proyectos que gestionan a la vez hace merecedor a Virtual Toys de estar en esta lista. Es la primera empresa de videojuegos que ha resultado finalista en los Premios Príncipe Felipe a la Sociedad de la Información.



LA FICHA

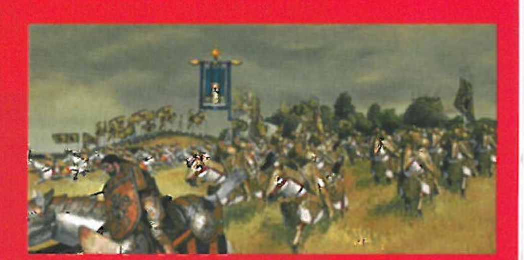
FUNDACIÓN Y SEDE: 1999, Madrid / Milán
NÚMERO DE EMPLEADOS: No revelado
JUEGOS PUBLICADOS: Como editora, títulos de toda Europa, entre los últimos están *El Rey Arturo* y *Dracula Origins*.
PROYECTOS EN CURSO: *Navy Moves*, que lleva varios años en desarrollo y que prevé su salida en un futuro cercano.

Una apuesta por el buen precio

FX Interactive es una editora hispano-italiana, la más importante de nuestro país, que lleva desde su fundación hace once años apostando por vender títulos de PC a un precio altamente competitivo, casi siempre en torno a los 20 €, y en su mayoría de buena calidad, lo que hace que esté muy bien valorada por el público. Cuenta con su propio estudio de desarrollo, Studio FX, que lleva desarrollando diez años un ambicioso remake de *Navy Moves*, un juego bélico de los años 80 que ya es el desarrollo más largo realizado en nuestro país.



PUEDES PROBAR LA beta de *Navy Moves* gratis es la web de FX.



REY ARTURO ES uno de los últimos juegos editados por la compañía.



LA FICHA

FUNDACIÓN Y SEDE: 2008, Madrid
NÚMERO DE EMPLEADOS: 8
JUEGOS PUBLICADOS: Tan sólo uno, *NyxQuest* (2009), para Wii y WiiWare.
PROYECTOS EN CURSO: Proyectos secretos para Xbox Live y PSN.

La innovación como seña

Fundado en Vallecas, Madrid, por cuatro jóvenes emprendedores, en tan sólo dos años se ha convertido en uno de los estudios españoles más reconocido internacionalmente. Su primer y hasta ahora único juego, *NyxQuest*, fue uno de los videojuegos de WiiWare más valorado del año pasado gracias a su calidad artística y a su original jugabilidad. El título, que se costearon ellos totalmente, recibió el Premio a Mejor Juego Europeo del Año en Alemania y optó a varios más.



NYXQUEST FUE UNA pequeña revolución el año pasado.




NIER
NADA ES LO
QUE PARECE...
23.04.10
18
www.pegi.info
SQUARE ENIX
www.niergame.com
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Desarrollado por cavia inc. NIER es una marca comercial o una marca registrada propiedad de Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.com. Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

XBOX 360

MP XBOX

5 DISCOS DUROS DE 250 GB PARA XBOX 360

› ¡Estamos que lo tiramos! Microsoft y Marca Player te ofrecen 5 discos duros que ya son la envidia de todos los internautas, ni más ni menos que 250 GB para guardar en tu Xbox 360 todas las partidas, imágenes de jugador, vídeos, fotos.... ¿Quieres uno?

Envía **MP XBOX** al **25900*** o MP XBOX SIN PUBLICIDAD



MP DOFUS

ANKAMA GAMES

10 PACKS EXCLUSIVOS DE DOFUS 2.0

Envía **MP DOFUS** al 25900*
o
MP DOFUS SIN PUBLICIDAD



› ¿Aún no conoces el mundo de Dofus? Gana gracias a Ankama uno de estos diez exclusivos packs para que no te pierdas nada de nada de este MMOPRG gratuito que está volviendo loca a media Europa.

LOS PACKS

Colección completa de los Mangas DOFUS editados hasta la fecha en castellano.
- o DOFUS 1
- o DOFUS 2
- o DOFUS 3
- o DOFUS 4
- o DOFUS Monster
- Un mes de abono para cada pack
- Un peluche DOFUS
- Una revista DOFUS 1
- Una alfombrilla para el raton de DOFUS
- Imanes Exclusivos (no se venden, sólo para fans en las exposiciones)
- Tarjetas de lotería Exclusivas (no se venden, sólo para fans en las exposiciones)
- Posters Exclusivos (no se venden, sólo para fans en las exposiciones)

MP CAZADORA

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

CAZADORA ALPINESTARS DE DEAD TO RIGHTS

› Tengas o no tengas moto no puedes dejar pasar esta oportunidad. Una cazadora de chico malo ya te está esperando gracias a los chicos de Namco Bandai.

Envía **MP CAZADORA** al 25900*
o
MP CAZADORA SIN PUBLICIDAD





*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvía Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.com. Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué demonios está esperando Criterion para anunciar un nuevo Burnout.

En Mondo Píxel, el blog, se están gestando sustanciosas novedades. Atentos a www.mondo-pixel.com

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

TRES DIMENSIONES, EL HYPE DEFINITIVO

Aunque como cualquier persona cuya infancia haya transcurrido en los ochenta, experimento una magnética atracción por la tecnología punta al servicio de la chorrada (desde los gimmicks de William Castle a las gafitas bicolores en 3D, pasando por los pinballs con LEDs, las máquinas recreativas con muebles más grandes que la vida, el Odorama o los youtubes de gaticos), la nueva fiebre por la tecnología tridimensional no me acaba de llegar. El motivo, posiblemente, es esa sensación de estar ante un frío proyecto de fin de curso para sangrar a los espectadores en los últimos estertores de la industria del cine, y cuyo interés artístico se reduce al vacío «oh, ah» de Avatar y a los divertidísimos efectos splatter de «San Valentín Sangriento», que por desgracia no son la norma.

Por eso, el anuncio de la nueva 3DS, portátil de Nintendo con posibilidad de generar y reproducir imágenes tridimensionales gracias a un sofisticado sistema de cámaras incluidas en el hardware me deja frío, como me han ido dejando frío los estrenos en salas de espectáculos generados con este sistema. Será también «oh, ah» durante el rato que dure la novedad, pero vaticino (y espero equivocarme, por supuesto) el mismo problema del que pecan las películas en 3D: mucha atención al impacto efímero y poca capacidad para perdurar en la memoria del jugador. Aunque desde luego, no podemos decir que no estemos empezando a acostumbrarnos a ese panorama.

EL MUNDO VIRTUAL POR EXCELENCIA

QUÉ PASA,

El trailer de la esperadísima secuela cinematográfica de Tron, llamada Tron Legacy, es la excusa perfecta para recordar una película mítica y una estética única.



Es fácil imaginar cómo Steven Lisberger, guionista y director de Tron y especialista en efectos visuales, concibió la película por la que su carrera ha quedado marcada. Sólo hay que mirar las zonas oscuras de los videojuegos clásicos. ¿Cómo funciona el pasillo que conecta a derecha e izquierda el laberinto de *Pac-Man*? ¿Qué especie de extraña perspectiva, medio cenital, medio lateral, es la de *Berzerk*?. Y obviamente... ¿sobre qué especie de materia oscura están posadas las raquetas de *Pong*? Son esos desafíos al espacio tridimensional que nadie se había molestado en explicarnos (y por una razón muy sencilla: no existen) los que configuran la energía sobre la que se construye Tron, la película que se atrevió a literalizar el funcionamiento de las inteligencias artificiales. ¿Cómo piensa un ordenador? ¿Qué conflictos se desarrollan realmente dentro de un videojuego?

El resultado es una película que podríamos calificar de fallida: posiblemente, Lisberger visualizaba en su cabeza una aventura trepidante e innovadora, y le quedó una abstracción arrítmica y aterradora, repleta de confusos vistazos a ese abismo negro que poblaba los videojuegos de la época. Por eso se ha convertido en un clásico de culto: imaginad la cara del correspondiente gerifalte sexagenario de Disney que presenció la película antes de su estreno en salas. Ese no entender nada. Eso sí que es un abismo insondable. ■

LOS DISCOS DE TRON

EL JUEGO LES VENÍA YA HECHO

Menuda suerte: los videojuegos de *Tron* venían pensados con la película. Entre los tiroteos, los combates de discos y las carreras de motos, las mecánicas de juego estaban claras. Ninguno pasó a la historia, quizás porque la película parecía inspirarse, más que en juegos... en portadas.





Web del mes: *boxart.tumblr.com*. Las portadas más impactantes, extrañas, clásicas e indiscutibles de la historia.

TRON



NEONES Y MAZMORRAS

Sin duda, la gran aportación de *Tron* a la cultura pop es su estética de neón y malla futurista resaltando sobre fondo negro. Que muy juiciosamente, se respetará en la secuela.

TRON 2.0

A pesar de sus carencias jugables y a que apareció antes de la reciente fiebre, *Tron 2.0* es una secuela más que digna, con motazas, tiroteos y colores epilépticos.

STREET FIGHTER - WORLD WARRIOR ENCYCLOPEDIA

UDON + STREET FIGHTER = VAMOS MUY BIEN

Ha sido anunciado el tochaco *World Warrior Encyclopedia*, acerca de la mitología de *Street Fighter*, para junio. Será una profusa recopilación de ilustraciones, sketches y demás mandanga por parte de los siempre interesantes UDON. Como fan de los juegos y, sobre todo, de la iconografía del mito de Capcom, ya he hecho mi reserva. Otra cosa es que realmente me interese saber cómo perdió Sagat su ojo, pero qué diablos. A ver si así me animo a ponerme con la cuarta parte definitivamente y en serio. ■

PATH OF NEO

REMEMBER THE MATRIX

Vuelvo a sumergirme en todo el universo Matrix. Todo. Las películas, los tebeos, los spin-offs animados y, claro, los videojuegos. Dejando de lado esa apresurada medianía que fue *Enter the Matrix*, y cuyas intenciones (servir de complemento entre las películas, con material exclusivo rodado por los Wachowski) estaban muy, muy por encima de sus endebles resultados, disfruto bastante con *Path of Neo*, quizás porque convirtió al universo Matrix en un videojuego de acción. Una especie de perversión que obliga al jugador/espectador a preguntarse qué esperaba él exactamente de las películas. Yo aún lo estoy decidiendo. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



JUST CAUSE 2 PS3

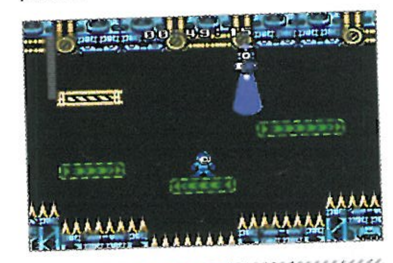
LIBRE COMO EL SOL CADA MAÑANA

Uno de los sorpresones en lo que llevamos de año es esta secuela que deja en evidencia al remake de *Bionic Commando*, del que toma prestado el uso del garfio. Inabarcable.

FAT PRINCESS PSP

INGIERA SU EXCELENCIA ALGO DE AZÚCAR

La versión para la Store es algo más brillante en lo gráfico, pero esta colorista propuesta de estrategia para todos los públicos conserva todo su encanto.



MEGAMAN 10 XLA

LAS ESENCIAS DEL PIXELAZO

Perdida la capacidad de sorpresa del increíble *Megaman 9*, hubiéramos preferido una huida hacia delante más que una repetición de códigos, pero... no nos quejamos tampoco.

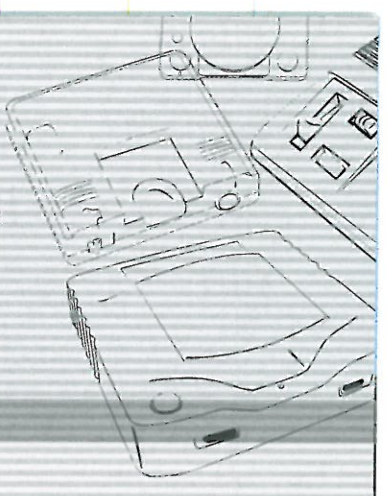
MORTADELO Y... AMIGA

Un juego bastante ignoto, de origen alemán, que apareció en casi todos los sistemas de la época, allá por 1987. Interesante (aunque algo fallida) aventura muy fiel al tebeo.

REDDER PC

La gran Auntie Pixelante propone con *Redder* un juego de plataformas y exploración tenso, galáctico, sencillo y atmosférico. Juégalo en ***www.newgrounds.com/portal/view/529992***

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



SONIC 4: MALAS ESPINAS

Por algún motivo no del todo descifrable, hay algo en *Sonic 4* que no me termina de convencer. Devoto como soy de los remakes retro hechos con sentido y con corazón, y que tantas alegrías nos han dado últimamente (pienso, obviamente, en *Megaman 9* y en *Bionic Commando Rearmed*), este *Sonic 4* parecía orientado en la dirección correcta cuando comprobamos que, en efecto, la promesa de un retorno a unas 2D puras no era un truco publicitario para contentar a la jauría retro-rabiosa. Será que SEGA nos la ha dado demasiadas veces con queso, será que cuanto más enseñan más pereza me da todo (esa banda sonora altamente desafortunada...), o será simplemente que estamos hartos de ver juegos de espíritu 2D pero desafortunada aplicación gráfica con la tecnología actual. Y hasta ese punto hemos llegado.

Continue [y/n]

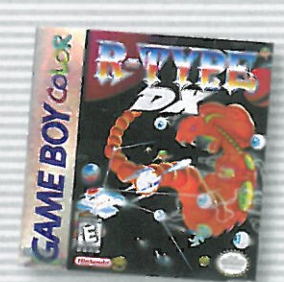
A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

RETRO MADRID 2010
Triunfó este año, y en El Blog de Manu lo cuentan con una exhaustividad ma-re-an-te: *http://elblogdemanu.com/retromadrid-2010-la-feria-se-hace-mayor/*

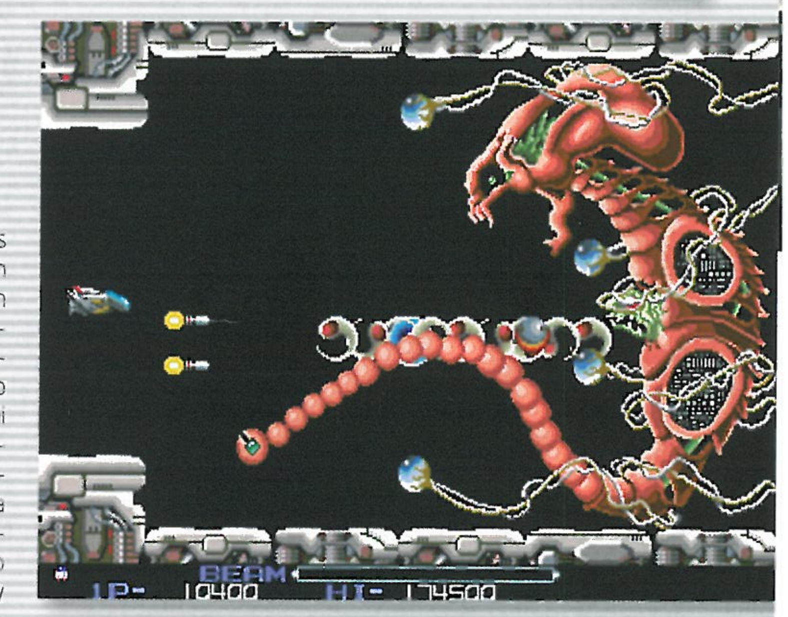
LO RETRO ES MODERNO
Fish Face recuerda con éxito a los juegos de Amstrad. Amstrad, más peces con cara, más control con un solo botón: un sí definitivo: *http://teknopants.com/games/fishface/*

NUESTRO FINAL BOSS FAVORITO

HOMENAJE AL DOBKERATOPS



R-Type no solamente es un gran matamarcianos. También es un generador de iconos inmortales.



Todo en *R-Type*, el matamarcianos horizontal publicado por Irem en 1987, desborda carisma. Ya no son sólo sus características como juego, de dificultad infernal, precisión envidiable y revolucionario gameplay (que convertía al propio decorado en el más letal de los enemigos), ni la inolvidable Fuerza que acompaña a la 'navezuca', ni su sencillo pero contundente argumento, que según ha ido avanzando la serie ha jugado con conceptos de ciencia-ficción dura como la 'retrocausalidad', sino también su inspiradísimo diseño de naves y contrincantes. Empezando, por supuesto, por la propia nave protagonista, la mítica R-9a de morro cabizbajo, y siguiendo por esos enemigos entre orgánicos y mecánicos, defensores del letal Imperio Bydo y cuyo origen está en nosotros mismos.

De entre todos esos paladines imperiales destaca el Dobkeratops, primer final boss al que se tiene que enfrentar el jugador, que aunque inunda media pantalla sólo a los pocos minutos de arrancar la partida, se convirtió en símbolo de toda la serie, reapareciendo en entregas posteriores. Clarísima y desvergonzadamente inspirado en el Alien de H.R. Giger, el Dobkeratops, su zigzagueante cola, su simbólico punto débil y su diseño aún más cárnico y viscoso que el del Alien original colocaron a *R-Type* en la cima de los matamarcianos con clase.







R-TYPE: SHOOTER ORGÁNICO
Decíamos que no solo el Dobkeratops está inspirado en los diseños de H.R. Giger. Todo *R-Type* respira un ambiente orgánico de pesadilla, salida de un tebeo europeo de ciencia ficción para adultos. Un ejemplo inolvidable: el jefe final con forma de enorme corazón cuyas aurículas y ventrículos dejan escapar un kilométrico gusano espacial.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

360 PS3 PC F.3.A.R.

LA ESPECTACULARIDAD Y LA acción siguen siendo la mayor baza de la saga

HABRÁ NUEVOS Y ESPELUZNANTES enemigos paridos por Alma.



360 PS3 PC

F.3.A.R.

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Day 1 Studio**
Editora: **Warner Bros**
Lanzamiento: **Cuarto trimestre de 2010**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

¡EXCLUSIVA DESDE SAN FRANCISCO! PARTE I

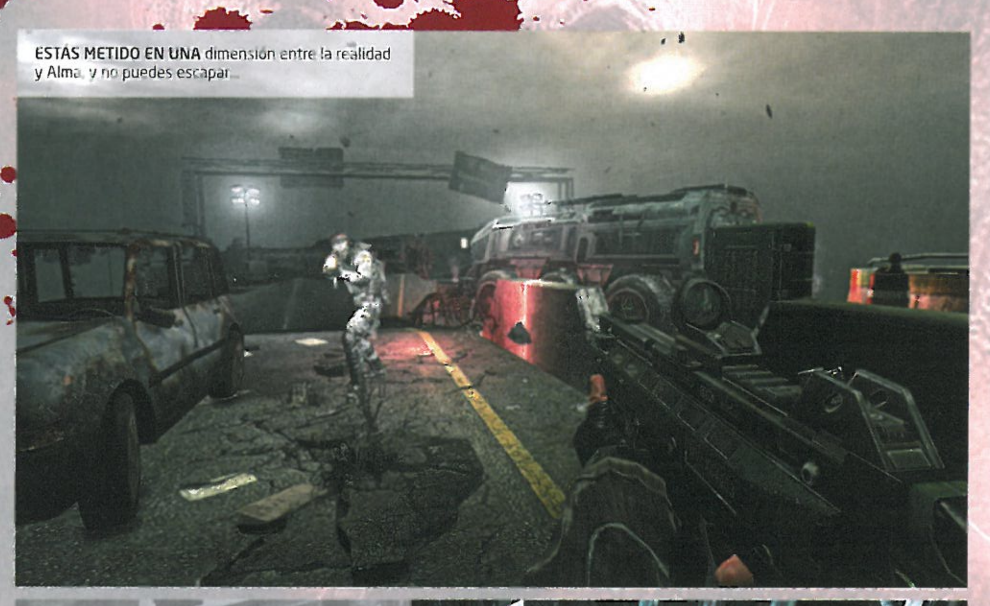
AL INFIERNO CON LA FAMILIA

El capítulo más sanguinario de la saga incluye un innovador modo cooperativo que permitirá elegir entre el camino del bien y del mal. ¿Ángel o demonio?

Hay días en los que es mejor no levantarse de la cama. Sobre todo si tu atormentada madre está dispuesta a acabar con el mundo de la manera más sangrienta y cruel posible o si tu malvado hermano vuelve de entre los muertos sin saber muy bien si viene a echar una mano o a arruinarte la vida. Alma Wade, Paxton Fettel y Point Man, la familia más disfuncional de los videojuegos, vuelve para solucionar sus diferencias a base de tiros, explosiones y cuerpos desmembrados.

El universo *F.E.A.R.* volverá el próximo invierno. Tras meses de rumores, durante la pasada edición de la Game Developers Conference, Warner Bros. Entertaiment mostró por primera vez ***F.3.A.R.***, su lanzamiento estrella para la temporada navideña de 2010 y, a pesar de estar todavía en una etapa intermedia de desarrollo, muestra un apartado gráfico fluido y muy cuidado.

Por lo visto en San Francisco, la tercera entrega de este título clave del género Survival Horror promete dejar títere con cabeza. Para disfrutarlo, lo mejor es cerrar puertas y ventanas, apagar la luz, encender la consola o el PC y prepararse para devolver al infierno a todo bicho viviente que se ponga a tiro. ***F.3.A.R.*** recupera el esquema de shooter en primera persona y los »



ESTÁS METIDO EN UNA dimensión entre la realidad y Alma... y no puedes escapar...



F.3.A.R. SERÁ LA ENTREGA más sangrienta de las tres...cuerpos desmembrados, vísceras...

combates frenéticos que hicieron famosos a los dos primeros juegos de la serie, aunque en esta ocasión nos permitirá compartir nuestros miedos con un compañero. Day 1 Studio, encargado del desarrollo, ha incorporado como principal novedad el modo cooperativo, disponible tanto online como a pantalla partida.

La posibilidad de compartir el desarrollo de la historia con un segundo jugador abre un nuevo universo de posibilidades. En esta ocasión podremos elegir entre encarnar a Point Man -primer hijo de Alma-, un supersoldado mejorado genéticamente y convertido en la máquina perfecta de matar, o Paxton Fettel, su despiadado hermano, que regresa de la muerte como un fantasma con increíbles poderes mentales y oscuras intenciones.

La elección no será al azar. Cada uno cuenta con sus propias habilidades y sus puntos débiles, de manera que la experiencia de juego será totalmente distinta. Point Man sigue dominando el tiempo y su slow motion continúa siendo letal, igual que la capacidad de Fettel para poseer los cuerpos de los enemigos. Las distintas características de los protagonistas permiten un sinfín de opciones estratégicas a la hora de afrontar una misión o atacar a un grupo de enemigos. Sin embargo, lo mejor del modo cooperativo que propone *F.3.A.R.* es, precisamente, que no tiene por qué ser cooperativo. Elegir el camino del bien o del mal, colaborar o jugar uno contra otro serán elecciones personales que influirán de manera decisiva tanto en el desarrollo del juego como en su final.

La historia se repite

A pesar de seguir el hilo argumental de los capítulos anteriores, *F.3.A.R.* es una historia independiente y no requiere haber terminado el resto de la saga para jugarlo. Nueve meses después de su primer enfrentamiento con la despiadada madre, Point Man vuelve al escenario postapocalíptico resultado de la explosión final del

John Carpenter y Steve Niles

MUCHO TERROR CON DENOMINACIÓN DE ORIGEN

El legendario director John Carpenter y el guionista Steve Niles han aportado todos sus conocimientos cinematográficos para convertir a *F.3.A.R* en una terrorífica experiencia digna de la gran pantalla. Niles, escritor de '30 Días de Oscuridad', ha sido el encargado de encajar todas las piezas de una historia llena de sorpresas y giros inesperados que tiene a la venganza y los conflictos familiares como motor argumental. Por su parte, Carpenter ha tratado de transmitir el suspense y la tensión de obras maestras del terror, como 'La Cosa' o 'Halloween' a las secuencias cinemáticas para que se conviertan en un terrorífico complemento a la altura del resto del juego. Habrá que esperar hasta final de año para ver si estos dos genios del miedo consiguen hacernos soltar el mando para encender la luz, mimbres tienen.

VUELVE PAXTON FETTEL Y con él su habilidad de posesión de los enemigos.



EL COMPLETO ARSENAL DE armas de la saga se renovará y ampliará más.



LA NUEVA IA HARÁ que no veas al un enemigo dos veces en un mismo sitio.

primer juego. Sólo que en esta ocasión, Point Man y lo poco que queda de la Fuerza de Élite, Asalto y Reconocimiento, los F.E.A.R., se encuentran atrapados entre el mundo real y las garras de esa psicópata con poderes mentales escondida en el cuerpo de una niña de ocho años llamada Alma. Cuando creía que había acabado todo, Point Man descubre que el mal ha sobrevivido y, lo que es peor aún, está a punto de dar a luz algo que podría acabar con el mundo.

LA PEQUEÑA NIÑA ALMA VUELVE MÁS PERTURBADA QUE NUNCA

El enigmático personaje de la mujer de oscura cabellera y apariencia infantil, alrededor de cuya identidad orbita toda la trama de la saga *F.E.A.R.*, vuelve presa de una incontenible sed de venganza. Su nuevo alumbramiento podría desencadenar el alcance máximo de sus terribles poderes, lo que le permitiría por fin llevar a cabo la destrucción de la humanidad. Para poner fin a los planes destructivos de Alma, Point Man deberá confiar en su malévolo hermano Paxton Fettel, obsesionado con encontrar a su madre. El mundo se ha convertido en un dramático universo alternativo creado por la poderosa mente enferma de Alma, que ha parido nuevas y siniestras criaturas que intentarán por todos los medios que no cumplamos con nuestra misión. Con este panorama cada uno tendrá que elegir su propia suerte ¿podrás confiar en la persona que tienes al lado?

Que corra la sangre

Si hay algo que no falta en ***F.3.A.R.*** es sangre. En la tercera entrega de la saga desarrollada por Day 1 Studios, encargados de adaptar el primer *F.E.A.R.* a Xbox 360 y PS3, promete ser "la más gore", según sus creadores. El juego es una continua y divertida orgía de disparos con cuerpos desmembrados y la sangre chorreando por las paredes. Aunque deberemos andarnos con cuidado si no queremos que sean los nuestros. Una legión de criaturas creadas por la trasnochada mente de Alma nos esperará con unas intenciones no demasiado buenas.

Entre los nuevos enemigos que podremos ver en ***F.3.A.R.*** destacan los soldados paranormales y los scavenger, unos animales carroñeros similares a lobos despellejados, muy peligrosos cuando atacan en manada. Mención aparte merece el poderoso Face Caster, capaz de abrir puertas bidimensionales con su potente láser y atraer a cualquier tipo de enemigos para que, literalmente, caiga sobre nosotros.

Además, ***F.3.A.R.*** incluye el llamado Sistema de Generación de Terror, que incrementa la sensación de miedo y aislamiento. Con él, nada en el juego será predecible. Juguemos solos o junto a un compañero, no se repetirán las experiencias de juego: ningún enemigo estará esperando dos veces en el mismo lugar. Los desarrolladores han puesto tal empeño en mejorar la IA de nuestros enemigos, que cuando se repite una misión o se vuelve a jugar un determinado capítulo, nada sucede en el mismo punto que antes. Correr es inútil. No importa lo bien que te ocultes, te encontrarán. ■

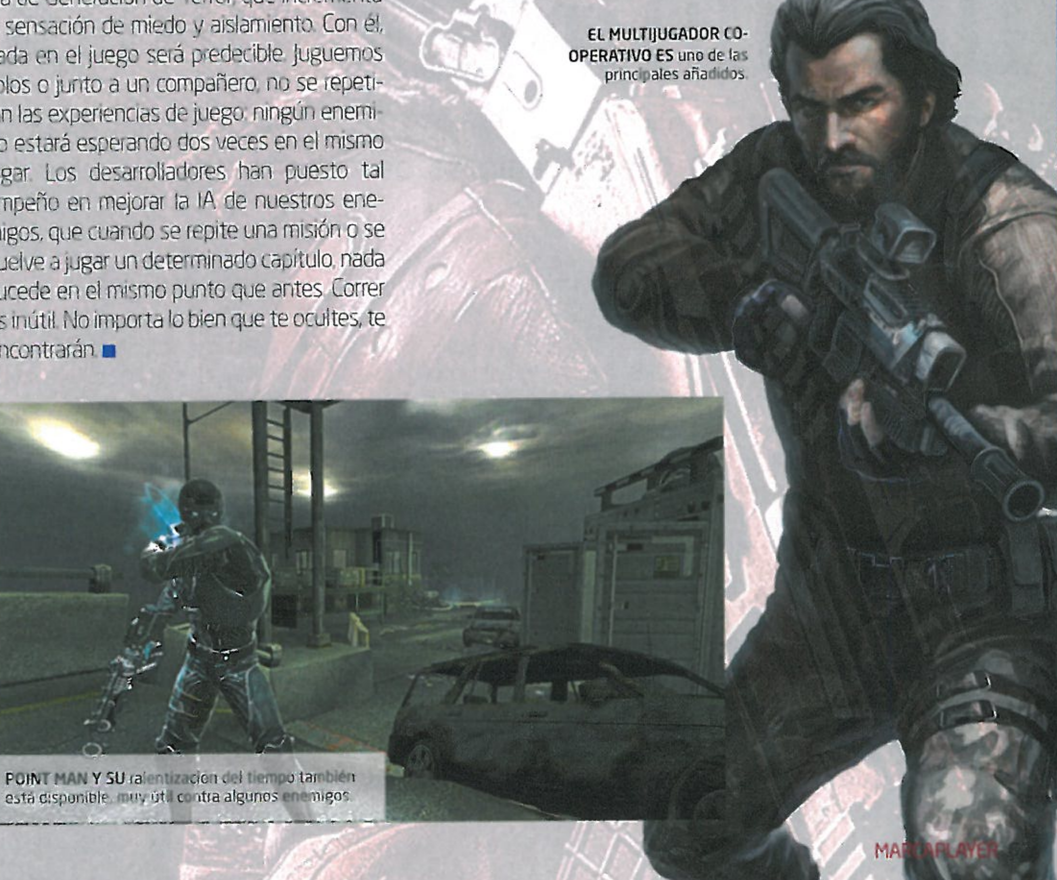
Máquinas de matar

PODREMOS CONDUCIR VEHÍCULOS



Al igual que pasara en la anterior entrega, en *F.3.A.R.* tenemos la posibilidad de abatir enemigos montado en enormes robots de combate muy del estilo a los que aparecen en la película 'Avatar'. Embutido en estas armaduras con una descomunal potencia de fuego podremos acabar con cualquiera que nos salga al paso, aunque si no se usan de manera adecuada se convertirán en una gigantesca y pesada tumba de acero. En algunas ocasiones será mejor evitar la llamada de la sangre y cambiar los enfrentamientos directos por tácticas algo más conservadoras. A veces pasar desapercibido tiene su recompensa.

EL MULTIJUGADOR CO-OPERATIVO ES uno de las principales añadidos.



POINT MAN Y SU ralentización del tiempo también está disponible, muy útil contra algunos enemigos.



LOS FELICES AÑOS DEL CRIMEN ORGANIZADO

Elegancia y encanto; violencia y extorsión. Un viaje al corazón de la Cosa Nostra norteamericana en una década convulsa, desde la postguerra a los dorados cincuenta.

Vito Scaletta acaba de llegar del frente de la Segunda Guerra Mundial. Sufriendo aún el Crack del 29 y con el mundo patas arriba, la ciudad no está para muchos trotes. Coches viejos, nieve por todas partes y pobreza son la seña de Empire Bay en estas fechas. Y la familia de Vito tampoco está mejor. Su padre, ahora muerto, contrajo una gran deuda con el hampa de la ciudad, de la que ahora él no tiene más remedio que ocuparse. Y como dice su gran amigo Joe Barbaro, "trabajar para los mafiosos es mejor que morir por joderlos".

Ellos son los protagonistas de *Mafia II*. Como Ray Liotta en 'Uno de los nuestros', viviremos su ascensión en el mundo del crimen organizado, desde sus inicios como sicarios hasta ser capos con suficiente poder como para vestir de Armani.

Las influencias cinematográficas son enormes. Vito, el único controlable, es frío, silencioso y observador, pero no se le caen los anillos al empuñar un gatillo. Aparenta ser un chico bueno, igual que Michael Corleone (Al Pacino) en 'El Padrino'. Joe es diametralmente opuesto. Visceral e impulsivo, más "italiano", como lo eran Sonny (el hermano de Michael Corleone) o Nicky Santoro (Joe Pesci) en 'Casino'. Y las más de 600 páginas de guión (quince horas de juego, dos de cinemáticas) fluctuan entre la brutalidad y las clases bajas de Scorsese y las altas esferas elegantes del poder criminal de Coppola.

Controlando a Vito

Como su predecesor, *Mafia II* es un sandbox, un juego de entorno abierto de los buenos. Junto con *Red Dead Redemption*, es probable que el mejor de este año. Pero ojo, hay que establecer diferencias. No es un juego de Rockstar, no es un *GTA* ambientado en los años 50, que es lo que estarás pensando. Claro que se parece, pero no es lo mismo. Tendrás que acudir a determinados puntos para conseguir misiones que empiezan con cinemáticas, te


¿UN ENEMIGO DETRÁS DE un coche? Hazlo explotar o dispara a través del cristal.





Mafia II

Género:
Acción
Desarrolladora:
2K Czech
Editora:
2K Games
Lanzamiento:
27 de agosto
Jugadores:
1
Online:
No
Idioma:
Voces
Textos





MUCHOS ELEMENTOS SON DESTRUCT-IBLES. De este bar no quedó ni el letrero.



UN GRAN DETALLE, EL juego vendrá totalmente doblado al castellano.

SE CENTRA MÁS EN LA ACCIÓN EN TERCERA PERSONA, CON INTENSOS TIROTEOS, UN GRAN SISTEMA DE COBERTURAS Y UNA BUENA IA



HAY MUCHAS ARMAS, PERO también podrás luchar cuerpo a cuerpo

Más que calles

TOQUETÉALO TODO

La ciudad no es un mero escenario por el que caminar, sino que se puede interactuar con muchos elementos. Por ejemplo, si te encuentras con un vendedor de periódicos podrás comprar uno, tendrás que acudir a las gasolineras si el coche está en la reserva y en los restaurantes podrás comerte un kebab, una hamburguesa o un sandwich, o alcoholizarte con whiskys, brandys y cervezas varias. También podrás comprar ropa o acudir al taller para cambiar el color de tu vehículo, la matrícula o tunearlo un poco. Dentro de tu casa podrás saquear la nevera con alguno de los productos que tengas y apagar las luces o el ventilador del techo. Son tonterías sí, pero le dan vidilla al juego.

curarás comiendo, puedes robar coches, pulular por la ciudad, matar a quien se ponga por delante y huir de la policía.... Sin embargo, sus quince horas de juego son una pista de por donde va la cosa. Te parecerán pocas para el género, pero tienen una razón de ser: *Mafia II* se centra mucho más en la acción en tercera persona.

En la demo que pudimos jugar, Vito y Joe, junto con gente de su banda, asaltaban una base rival. El objetivo, vengarse por la quema de un camión lleno de tabaco de contrabando que era de su propiedad. Que si estás en mi zona, que si me tienes que pagar por vender aquí el tabaco, que si no quiero, que si te quemo el camión. Muy propio de mafiosos.

Ya dentro, son evidentes las intenciones del estudio. Una zona estrecha pero repleta de coberturas evidencia la calidad de los tiroteos que se van a poder disfrutar durante la aventura. Tan intensos como los de juegos cerrados en tercera persona como *Uncharted*. De hecho, hasta la distribución de armas se parece, dividida en tipos de armas seleccionables con las cuatro direcciones de la cruceta.

No puedes hacer el loco como en *GTA*. Aquí salir de tu cobertura es mortal, lo hemos podido comprobar varias veces, dos o tres tiros y estarás muerto. Así que es fundamental estar a cubierto, asomar la cabeza para disparar y ocultarte para recargar. Lo mismo pasa con los ene- »



LA VIDA SE REGENERA pero sólo en parte. El resto, se recupera bebiendo y comiendo.

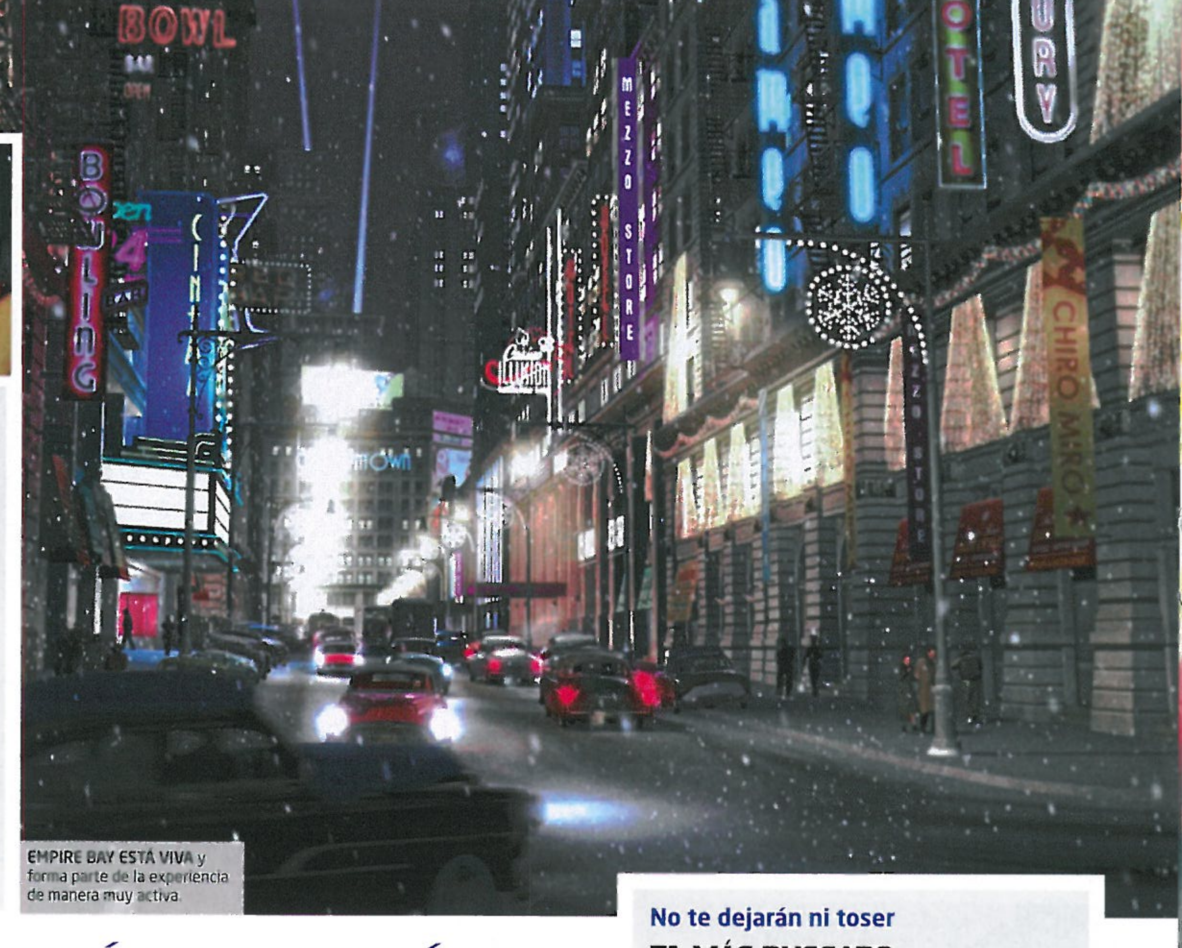




Iluminación y clima, al servicio de la trama

DRAMATISMO

No existe un ciclo de día y noche ni climatológico continuo. Según nos han comentado en 2K, el objetivo era crear una experiencia cinematográfica muy inmersiva, por lo que eso de llegar a casa de tu tía y que te prepare la comida cuando ves por la ventana que está amaneciendo no será posible. Cada escena y cada misión la viviremos a una hora del día preestablecida. Por ejemplo, poco después de comenzar la historia, Vito camina maleta en mano hacia su casa, está anocheciendo. Se oye música dramática de fondo mientras pasea por la calle iluminada. Al llegar a su casa, su madre le abraza emocionada tras meses sin verlo.



EMPIRE BAY ESTÁ VIVA y forma parte de la experiencia de manera muy activa.

LA POLICÍA SE QUEDARÁ CON LA MATRÍCULA DEL COCHE Y CON TU CARA, NO BASTA CON DAR ESQUINAZO A LOS QUE TE PERSIGUEN

» migos, que caerán a menudo con un tiro, y ellos lo saben muy bien. En la demo, la IA enemiga era brillante casi siempre. Salvo algún ataque negligente (que, por otra parte, estuvo a punto de acabar con nuestra vida), verás cómo huyen despavoridos cuando están en minoría, y cómo te atacan sin descanso cuando el que está en aprietos eres tú.

Vida por todas partes

Empire Bay es un magnífico escenario para la trama. Un territorio de 25 kilómetros cuadrados -nada mal, San Andreas tenía 36- en evolución durante los diez años en los que transcurre la historia de Vito y Joe. Los coches evolucionan, la música cambia y la gente viste de forma diferente. Hasta el color de la ciudad, apagado al principio, se tornará en brillante y dorado cuando lleguemos a los años 50.

Si la historia está a la altura de lo que promete y la variedad de las misiones no se resiente por el peso de la acción en tercera persona más pura, *Mafia II* estará sin duda entre los mejores de 2010. ■

No te dejarán ni toser

EL MÁS BUSCADO

La relación del protagonista con la policía es uno de los aspectos que más se diferencia respecto a los *GTA*. En Empire Bay no puedes correr a la velocidad que quieras (podrás poner un límite de velocidad para no descuidarte), ir en dirección contraria o sacarte la pipa simplemente porque te apetezca, porque las fuerzas del orden irán a por ti. Sin embargo, no son todopoderosos ni saben donde estás en todo momento. En este aspecto el juego de 2K Czech es muy realista. Si huyes rápido y consigues esconderte detrás de un muro, aunque estén a dos pasos te habrás salvado. Aunque también, si tu delito no es muy grave, bastará con un pequeño soborno para que te dejen tranquilo. Pero si te has pasado de la raya y han conseguido quedarse con tu cara o con la matrícula de tu coche tendrás más problemas. En este caso serán necesarias dos cosas. Primero, que te cambies de ropa para perder el nivel de búsqueda personal. Segundo, que cojas otro vehículo o vayas a un taller para que le den una capa de pintura diferente y le cambien la matrícula, así ya no podrán encontrarte por el coche que llevas.



EL ÚNICO PUNTO FLACO que le encontramos es que no habrá multijugador.





Multi PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS

EL MISMO PRÍNCIPE, DISTINTOS PODERES

Ubisoft retoma la saga 'buena' de *Prince of Persia* y le da un buen lavado de cara para que el heredero del trono esté a la altura de la nueva generación de videojuegos.

Hace únicamente un par de meses os comentábamos de primera mano las novedades de la que vendrá a ser la última entrega de la tetralogía *Las Arenas del Tiempo*. Nos referimos a la vuelta de *Prince of Persia* a las maneras que le dieron fama hace tan sólo unos pocos años. Ahora hemos podido volver a visitar las idílicas tierras salidas originalmente de la mente de Jordan Mechner para comprobar si Ubisoft está consiguiendo mantener el nivel que esta saga mostró en sus anteriores entregas.

En un principio la cercanía del estreno mundial de la versión fílmica de esta saga nos hacía temer lo peor, por eso de que las adaptaciones del cine nunca acaban de cuajar en el mundo del videojuego. Por suerte, hemos podido ahondar algo más en la historia, ambientación y situaciones de este *Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas*, y podemos decir que no será el caso. Y es que ni siquiera el protagonista de esta aventura tiene parecido alguno a Jake Gyllenhall, estrella del celuloide que presta su imagen al Príncipe de Persia.

Como ya apuntamos, en este caso el argumento gira en torno a la decisión del hermano del protagonista de pedir ayuda al ejército Maldito de las Arenas contra una inminente invasión de su palacio. Como suele ocurrir en estos casos, lo que podría salir mal, sale peor y el Príncipe se ve obligado a restaurar el equilibrio en una trepidante aventura en la que las plataformas son el ingrediente más importante del cóctel. Estas secciones de saltos serán muy similares a las que ya pudimos ver en la trilogía original intercalándose continuamente con puzles de todo tipo y algunas gotas de exploración, pero se añaden ciertos toques que le dotarán de personalidad.

Nuevos poderes

Y en concreto, en esta ocasión, ese toque de distinción aparece en forma del poder del agua, una habilidad complementaria que hace que se solidifique el líquido elemento para poder utilizarla en nuestro avance hacia la siguiente zona. Esta ca-

APROVECHA LOS ACIERTOS DE ANTERIORES JUEGOS Y LE SUMA NUEVOS INGREDIENTES


ALGUNOS DE LOS ICONOS de la saga, como las trampas de pinchos, vuelven a aparecer.



Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Lanzamiento: **20 de mayo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos




LOS EJÉRCITOS DE ESQUELETOS vuelven a ser el enemigo más habitual.


LOS ESCENARIOS SERÁN DE nuevo grandiosos y espectaculares... a la altura de un príncipe.



racterística cuenta con su propia barra de energía que, al vaciarse, hace volver al fluido a su estado líquido. Se añade así un nuevo componente, obligándonos a coordinar los saltos con la barra de energía y teniendo incluso que recargarla en mitad del aire.

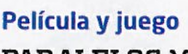
Por supuesto, no es lo único que hemos podido experimentar, ya que el sistema de combate también ha cambiado para soportar las multitudinarias luchas que nos esperan. Tendremos un botón para los ataques con espada, otro para golpear con una patada y uno más que nos permitirá esquivar y movernos en plena lucha. Combinando estas tres opciones podremos realizar un elevado número de combos que nos permitirán salir indemnes de peleas contra un número de enemigos superior a lo que estamos acostumbrados en esta saga.

Se podrán juntar hasta cincuenta enemigos simultáneamente en pantalla. Por suerte, esta vez tendremos algunos poderes especiales que nos harán las cosas algo más fáciles. Usando la cruceta del mando activaremos cada uno de ellos, consumiendo estos además una esfera de poder (de las que usaremos para hacer retroceder el tiempo en caso de que algo nos salga terriblemente mal).

Pulsando arriba se activará una coraza de piedra que nos permitirá aguantar »



LOS ENTORNOS SERÁN DE nuevo uno de los puntales del título



» una cantidad extra de embestidas enemigas. Con el lado izquierdo, nuestra espada lanzará hondas de hielo en la dirección del ataque. Finalmente, seleccionando abajo, un tornado de proporciones gigantescas arrasará a todos los enemigos que se crucen en nuestro camino.

Como no podía ser de otra manera, para cuando nos llegue la versión final de este título aún podremos esperar una buena ración de nuevos poderes y sorpresas extraordinarias. Si acaso, quedaría apuntar la aparición de una pléyade de nuevos enemigos que van desde esqueletos no muertos a trolls o demonios convocados por nuestro gran enemigo en esta aventura. Todos ellos tienen un punto en común: acabarán convertidos en arena tras el castigo de nuestra espada. Al desaparecer nos concederán puntos con los que mejoraremos nuestras habilidades especiales.

Película y juego

PARALELOS Y SEPARADOS

En desarrollo desde el año 2008 (cuando acabaron el anterior juego de esta licencia, el infausto *Prince of Persia*), se trata de una versión creada explícitamente para los sistemas de juego más potentes (Playstation 3, Xbox 360 y PC). Tanto es así que las versiones portátiles y la de Wii poco tendrán que ver con el trabajo realizado por los estudios de Ubisoft en Montreal. De estas últimas poco o nada se ha podido ver, aunque se mantiene por el momento la fecha de lanzamiento simultánea al resto de versiones, el próximo 14 de mayo. Es decir, con un par de semanas de antelación respecto a la esperada y prometedora versión fílmica de la saga (se estrena el 28 de mayo), protagonizada por Jake Gyllenhaal en el papel del príncipe Dastan, Gemma Arterton como la princesa Tamina y Ben Kingsley encarnando al villano, Nizam.



Es decir, una evolución de los títulos que pudimos ver entre 2003 y 2005. Atrás queda el intento fallido de revitalizar la saga en el año 2008. Y es que la noticia que los fans del *Príncipe de Persia* están esperando con mayor ansia tiene una sola respuesta: sí, esta vez podremos morir si no somos lo suficientemente hábiles.

En resumidas cuentas, parece que esta continuación de la historia por todos ya conocida (se sitúa entre la primera y segunda entregas de las *Arenas del Tiempo*) va por buen camino en cuanto a novedades y respeto por los valores que alzaron a esta franquicia a lo más alto. Queda por ver si es suficiente para conquistar a las nuevas generaciones de jugadores, ávidos de nuevas experiencias. En tan sólo un mes os daremos nuestro particular veredicto. ■



ESTE PRÍNCIPE VUELVE A ser un fornido y 'peliculero' héroe juvenil.



LOS PASEOS POR LAS paredes de los edificios siguen estando presentes



LA CANTIDAD DE ENEMIGOS en pantalla puede dejarnos con la boca abierta.



¡LLEGA EL GRAN FINAL DE LA SAGA!
¡LA AVENTURA GRÁFICA DEL AÑO!
NYC
RUNAWAY
A TWIST OF FATE
A LA VENTA EL 25 DE MARZO
Y NO TE PIERDAS TAMBIÉN LA
EDICIÓN EXCLUSIVA:
RUNAWAY TRILOGÍA
RUNAWAY TRILOGÍA
EDICIÓN ESPECIAL
RUNAWAY
A TWIST OF FATE
EDICIÓN ESPECIAL
INCLUYE JUEGO
+ LIBRO DE COLECCIONISTA
«TODO SOBRE RUNAWAY 3»
TAMBIÉN DISPONIBLE PARA NINTENDO DS
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
PENDULO STUDIOS
FOCUS HOME INTERACTIVE
db digital bros
©2010 Pendulo Studios y Focus Home Interactive. RUNAWAY y A TWIST OF FATE son marcas registradas de Pendulo Studios. Publicado por Focus Home Interactive. Todos los derechos reservados.

PC 360 ALL POINTS BULLETIN

DISPAROS EN LA NUCA, SIEMPRE EN COMPAÑÍA

El esperado *All Points Bulletin* llega por fin a la fase final de su desarrollo y Realtime Worlds nos lo muestra en exclusiva. Un shooter tan masivo que no dejará a nadie indiferente.

Realtime Worlds es una compañía diferente, de esas que tratan de innovar con cada una de sus explosiones de creatividad. Ya su fundador es un personaje singular de la industria del videojuego, un tal Dave Jones, responsable de crear nada más y nada menos que *Grand Theft Auto*. Su siguiente proyecto no es una continuación, un remake o una licencia, como muchas compañías se conformarían en desarrollar, sino un paso adelante en el género de los shooter en tercera persona que pretende dejar a los amantes de la acción tan pegados al PC que ni siquiera podrán separarse de sus teclados con disolvente. Nos referimos a ***All Points Bulletin***, un MMO de acción más que prometedor.

Y es que sus números ya abruman, con más de 200 personas trabajando desde 2006 y una inversión que supera los 50 millones de dólares para crear la tecnología necesaria que soporta los requisitos del título. Esto coloca a *APB* como uno de los diez juegos más caros de la historia.

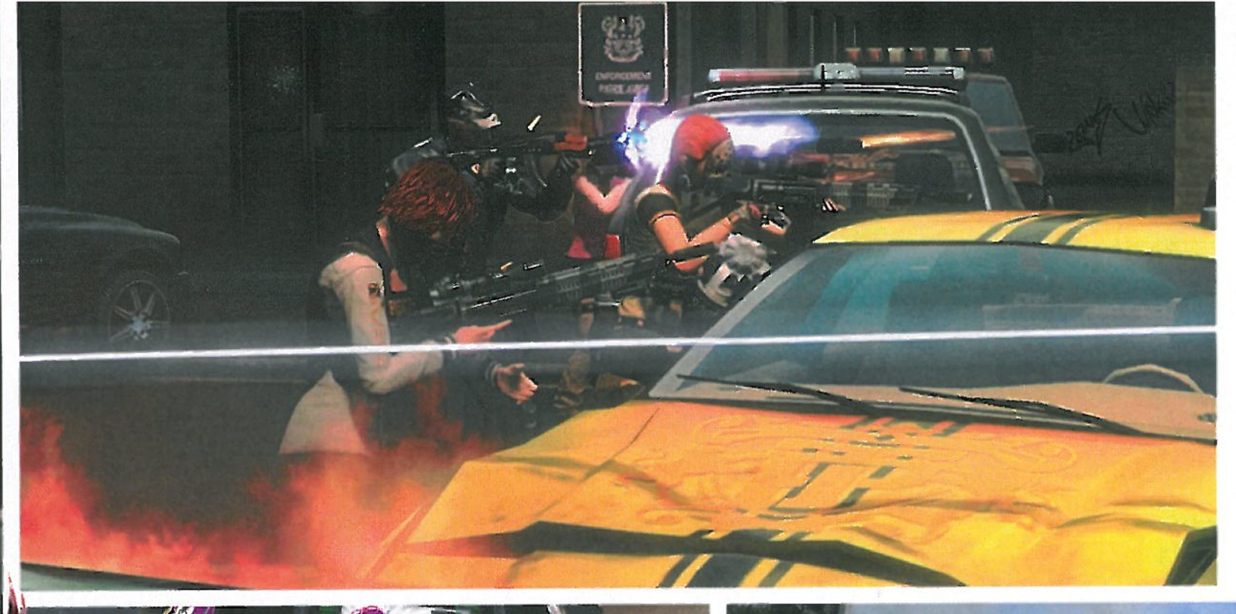
¿Qué es?

La explicación corta nos lleva a definirlo como un *Grand Theft Auto*, pero con cien jugadores a la vez en cada barrio. Pero si lo dejáramos así no seríamos justos con la obra de Realtime Worlds. Y es que *APB* es mucho más que eso.

Se trata de una gran experiencia de acción online, con 100.000 personas en cada mundo y cien en cada uno de los barrios (dos distintos dedicados a la acción en la primera actualización, más uno para socializarnos y comprar objetos), hermanados en distintos grupos independientes pero situados en lados diferentes de la línea de la delincuencia. En esta ciudad, San Paro, los viandantes pasean, hacen la compra, conducen sus coches.... Pero una guerra contra el crimen tiene lugar en sus calles. Habrá pequeñas escaramuzas, con 10 jugadores enfrentándose por distintos objetivos (requisar drogas, asaltar un local,

50 MILLONES DE DÓLARES PARA CREAR EL MEJOR JUEGO DE ACCIÓN ONLINE







All Points Bulletin

Género: **MMO de Acción**
Desarrolladora: **Realtime Worlds**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: **Primavera**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**



SI ERES UN HABITUAL de la acción en tercera persona no tendrás problemas.

acabar / defender a un V.I.P., etc...) hasta verdaderas batallas campales con luchas entre grupos de 20 contra 20. Por supuesto, todo esto mientras el resto de jugadores en el mundo siguen su vida y sus propias misiones, completamente independientes, y con un hilo argumental que dará cierta cohesión y unidad a los encargos .

La jugabilidad que presenta no es excesivamente complicada, siendo el sistema de control muy similar al que esgrimen otros títulos de acción en tercera persona. Así, los más avezados serán capaces de dominar la acción desde el primer momento sin tener que sufrir el castigo de los jugadores más avanzados. Esto es porque en el mundo de *APB* los mejores se deciden por su habilidad, y no por las horas de juego que tengan a sus espaldas. A diferencia de otros MMO en los que subir de nivel supone ser más poderosos, aquí iremos ganando el acceso a potenciadores y nuevas opciones de personalización.

Esto nos lleva a otro de los pilares fundamentales del título, las casi infinitas posibilidades que presenta a la hora de hacer que nuestro jugador o clan sean verdaderamente únicos. Se podrán »

Habilidades

CADA UNO, CON LO SUYO

Al ganar experiencia iremos aumentando nuestro nivel, cosa que nos servirá para desbloquear nuevas armas, ropas e incluso nuevas habilidades para nuestro personaje. De una manera similar a la que podemos ver en diversos juegos de acción actuales (Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2) podremos seleccionar varias mejoras. De esta manera, tendremos cuatro huecos para distintas habilidades de nuestro avatar, y otras cuatro posibilidades más que incorporar a los vehículos que sean de nuestra propiedad. Ésta será la única ayuda que tengamos para seguir con vida en este peligroso barrio, además de nuestras armas primaria, secundaria y la siempre útil granada.



EL SISTEMA DE CREACIÓN de personajes es increíblemente profundo.

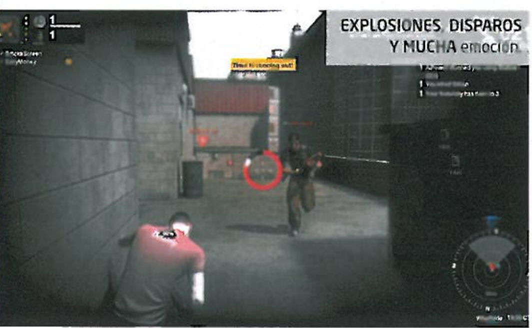
modificar con una profusión de detalles pocas veces vista el aspecto físico, el estilo de ropa, los vehículos que conduzcamos (y sus características) o incluso los gestos al matar y la música que sonará por nuestra radio (con un editor musical que nos permitirá crear melodías desde cero).

Es decir que la sofisticación llega por sus opciones más que por sus posibilidades jugables, ceñidas a un esquema conocido, aunque no por ello menos eficiente.

Infraestructura

La tarea más ardua a la hora de desarrollar *APB* ha sido según sus propios creadores el hecho de crear una red de juego persistente. Ésta funciona con unos servidores centrales permamentes gracias a los que diremos adiós a aburridos lobbies y similares. Se ha intentado hacer de la accesibilidad una norma para esta ocasión. Lo mejor de todo será su sistema de pagos, alejado una vez más de los estándares de este tipo de lanzamientos. Desde Realtime aseguran que será algo completamente nuevo y que no requerirá del pago de cuotas mensuales, pudiendo jugar cualquier usuario durante tiempo indefinido con el pack que compre en las tiendas.

Sin lugar a duda se trata de una gran apuesta, un título de acción que pretende meternos en mitad de una guerra de bandas en una ciudad viva y dinámica. Veremos que tal soporta la afluencia masiva de usuarios, pero a primera vista parece que estamos ante un caballo ganador. ■

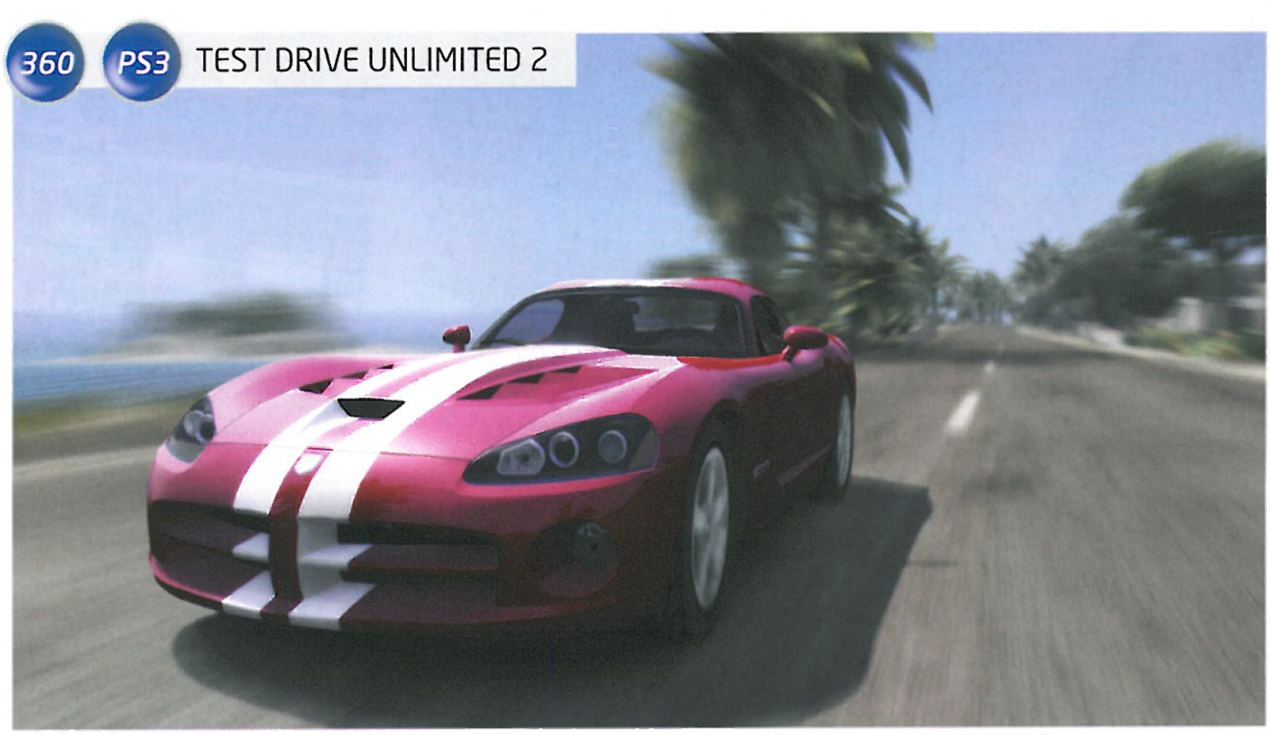

EXPLOSIONES, DISPAROS Y MUCHA emoción.


LAS BATALLAS URBANAS SERÁN a vida o muerte en San Paro.


LOS COCHES TIENEN UN gran papel dentro de muchas misiones.


JUST CAUSE 2
A LA VENTA 26.03.10
SIEMBRA EL CAOS
JUSTCAUSE.COM
18
www.pegi.info
SQUARE ENIX.
AVALANCHE STUDIOS
eidos
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3

360 PS3 TEST DRIVE UNLIMITED 2





CONDUCCIÓN ONLINE CON SABOR ESPAÑOL

La isla de Ibiza será el marco perfecto para una experiencia que une conducción y continua permanencia online, a la que se le ha añadido un altísimo componente social.

Después de cuatro largos años desde la aparición de la primera entrega o, más concretamente, tres años de desarrollo, Eden Games nos invitó a su sede en Lyon para que pudiéramos apreciar las virtudes de *Test Drive Unlimited 2*. La primera entrega resultó todo un soplo de aire fresco para el género de la conducción: presentaba un gigantesco mapeado, libertad total de movimientos e integraba de forma definitiva las posibilidades online. Esta segunda parte, en palabras de sus desarrolladores, es "mucho más grande"... nada menos que dos veces y media, y eso únicamente en lo que se refiere a extensión.

Si la primera entrega presentaba una versión virtual de Hawai por la que conducir a nuestras anchas, *Test Drive Unlimited 2* tiene lugar nada menos que en Ibiza, representada en el juego con gran fidelidad, sobre todo en lo que respecta a las carreteras principales (nada menos que 700 Km de extensión), que han sido plasmadas en el juego a partir de imágenes tomadas vía satélite. Los otros 300 km que completan los 1000 de carretera son off-road y muchos de ellos han sido creados expresamente para el juego. Para poder competir en este tipo de carreras necesitarás un coche apropiado.

La experiencia online se ha mejorado muchísimo en esta nueva entrega, con posibilidades totalmente nuevas que nunca se habían explorado en el género de la conducción. Por ejemplo, tomando la idea de los Guild del género MMORPG, podremos montar nuestro propio club en el juego, al que se podrán unir tus amigos, y cuyo aspecto podremos personalizar con elementos como, por ejemplo, un jacuzzi, que se puede compartir con los demás miembros del club. El nivel de socialización llega a un nivel nunca antes alcanzado en el género: incluso podremos invitar a un amigo a que se suba a nuestro coche y que nos indique cómo llevarle a su casa mientras admira los acabados interiores de nuestro exclusivo coche. Y es que esos





EL DETALLE CON EL que se ha diseñado cada uno de los vehículos es espectacular.



EL GUMBERT APOLLO ES uno de los coches más exclusivos que se pueden encontrar en el juego.



Test Drive Unlimited 2

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Eden Games**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **No revelado**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

PODRÁS CREAR TU PROPIO club y compartirlo con tus amigos online.

son otros dos elementos importantes en el juego: el grandísimo detalle con el que se ha diseñado cada vehículo, tanto interna como externamente y, por supuesto, presumir de coche, ya que hay algunos modelos tremendamente difíciles de conseguir que cualquier jugador distinguirá entre la multitud de vehículos existentes en el juego.

El desarrollo de *Test Drive Unlimited 2* estará dividido en cuatro partes: competición (no olvidemos que hablamos de un juego de coches), componente social (amigos, clubes, personalización, etc), exploración (recorrer los 1000 km existentes de carreteras no será fácil) y colección (hazte con los mejores coches). Con este planteamiento, todo tipo de jugador podrá disfrutar del título de Eden Games, desde el más competitivo, con pretensiones de convertirse en el mejor del mundo, hasta el jugador al que lo único que le apetece es disfrutar de Ibiza y de su agradable clima al volante. No olvidemos que el juego también incluye un ciclo día/noche y efectos climáticos que afectarán al comportamiento del vehículo. Y es que Eden ha aprendido de la primera entrega, sobre todo gracias al feedback recibido de los jugadores, y ha enfocado sus esfuerzos a hacer las físicas y el control de cada vehículo lo más realista posible, teniendo en cuenta terreno, tipo de coche, condiciones climatológicas, etc.

Tendremos que esperar hasta una fecha indeterminada durante la segunda mitad del año, pero por lo que hemos visto, la espera merecerá la pena. ■





PODRÁS CREAR TU PROPIO club y compartirlo con tus amigos online.





Viajamos hasta los estudios de Eden Games

NAMCO BANDAI Y EDEN NOS LLEVARON A LYON

En la sede de Eden Games tuvimos la oportunidad de hablar con David Nadal, Managing Director y representante patrio en la compañía, que nos contó muchos detalles sobre *Test Drive Unlimited 2*. Nos dijo que el juego se iba a desarrollar en principio en Tenerife, pero su infraestructura "era poco interesante" para la conducción y los grandes desniveles en altura hicieron que se eligiera Ibiza; también la decisión se tomó porque la isla balear tiene el tamaño perfecto y es muy conocida. David nos comentó que se barajaba la posibilidad de que el servidor del juego online tuviera el clima y la hora de Ibiza en tiempo real... aunque aún no se ha descartado la posibilidad. Y nos dejó muy claro que tras el lanzamiento, el equipo seguirá puliendo detalles acorde con las peticiones de los jugadores.







EL SEMÁFORO VUELVE A ESTAR EN VERDE

Codemasters vela armas para el que posiblemente sea el juego más importante de su historia. La Fórmula 1 vuelve a la palestra después de varios años en el dique seco que han sido duros.

El gran circo de las cuatro ruedas ha vuelto a ponerse en marcha, con los pilotos españoles centrando el interés de una audiencia ávida de momentos épicos y emociones fuertes. En Codemasters son conscientes de esto y se encuentran preparando el desembarco definitivo de la Fórmula 1 en las plataformas de nueva generación y PC.

Se trata de la mayor apuesta de este grupo de programación británico en los último años. Y dadas las expectativas de la legión de seguidores de este deporte más les vale no hacer una salida en falso. Para que esto no ocurra, el equipo de desarrollo se ha marcado un claro objetivo: "sobrepasar las expectativas de cualquier jugador."

De esta manera se está creando uno de los títulos de conducción más potentes que hemos visto en mucho tiempo. Accesible tanto para los expertos como para aquellos menos duchos al volante, *F1 2010* promete representar todo el universo de la Fórmula 1 como nunca lo habíamos visto antes. Contará con opciones clásicas en este tipo de lanzamientos, como permitirnos configurar con todo detalle el nivel de simulación y las ayudas en carrera que necesitaremos. Pero además de esto, la profundidad del título llega mucho más lejos.

Y es que gracias al modo Carrera, por primera vez podremos sentirnos de verdad en la piel de uno de los pilotos de esta categoría, con la presión de los me-



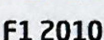
TODOS LOS DETALLES DEL mundial de F1 actualizados.

EL REALISMO ES UNA máxima en este título de Codemasters.



GRÁFICAMENTE, EL JUEGO RAYA a un gran nivel.

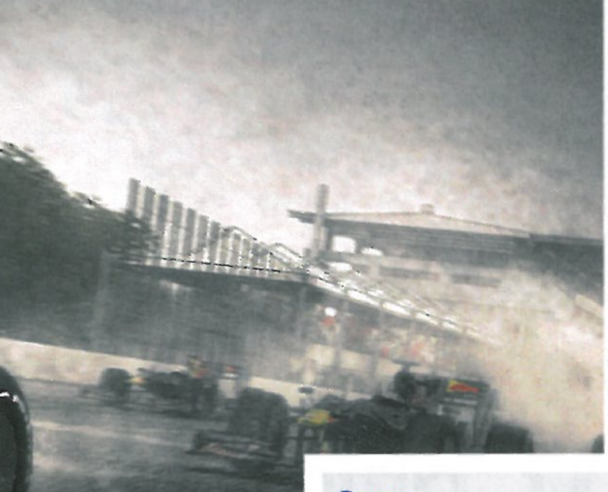




F1 2010

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Lanzamiento: **Septiembre**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos







EN BOXES VEREMOS UN movimiento inusitado.

Boxes
EL PIT LANE

Uno de los aspectos que más se está cuidando para la ocasión es la representación de los boxes y todo el movimiento y tensión que implica cada paso por el pit lane. Según nos ha comentado Codemasters, sólo en representar estos momentos se ha usado el doble de animaciones que en el último juego de acción de este estudio (*50Cent: Blood on the Sand*). Además, destacan la dificultad de coordinar hasta 24 coches entrando y saliendo simultáneamente de este pequeño pasillo, como si fuera "un pequeño ballet en el que cada error se paga caro". Con este nivel de atención al detalle raro será que llegue a decepcionarnos el producto final.

CON F1 2010 PARECE QUE LOS AFICIONADOS A LA FÓRMULA 1 VAN A TENER EL JUEGO QUE MERECEN

dios, la lucha por el liderazgo del equipo, la continua batalla por mejorar nuestro bólido.... Por ejemplo, dependiendo de nuestros resultados, tendremos que atender una rueda de prensa o recibiremos más dinero para que nuestro equipo desarrolle el vehículo del año que viene (si nuestro contrato no finaliza esa temporada y decidimos no cambiar de aires, claro está).

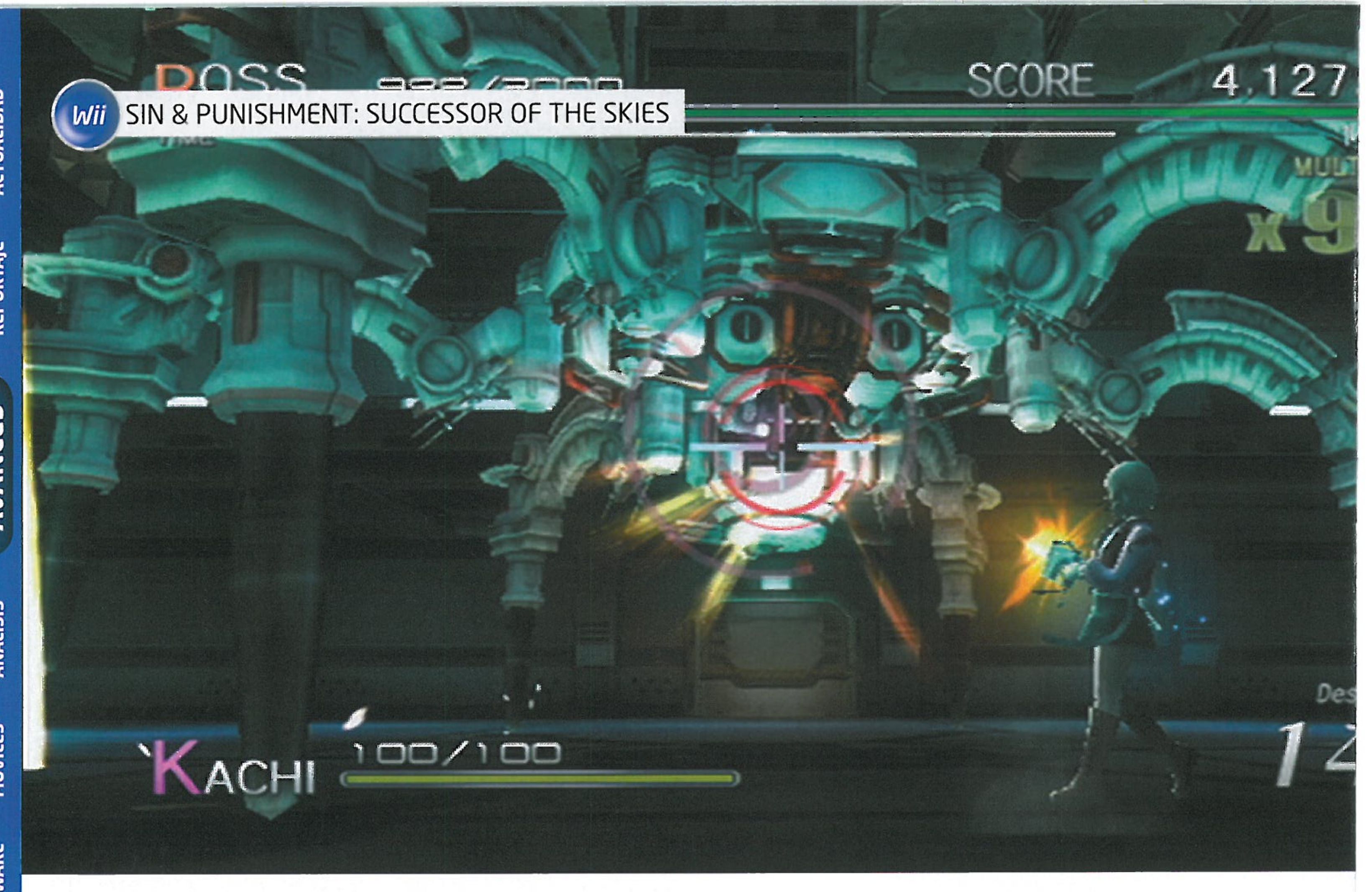
Como no podía ser de otra manera, éste no será el único modo de juego. Además del obligatorio modo Campeonato, *F1 2010* llegará preparado para las carreras más exigentes a través de los diversos sistemas de juego online, con la posibilidad de competir en cualquier circuito (o serie de circuitos) con otros 23 jugadores en cualquier parte del planeta para completar la parrilla.

Otro detalle de inclusión obligatoria es la actualización completa de todas las escuderías, pilotos y normas de esta nueva temporada que acabamos de estrenar. Redondea la propuesta un apartado gráfico puntero, que toma partido del motor gráfico EGO, y que será capaz de mostrarnos toda la acción sobre la pista sin ningún tipo de problema y con una abundancia de detalle tal que en ciertos momentos parecerá que estemos ante una retransmisión televisiva. Por fin los aficionados a este deporte van a tener el juego que tanto tiempo llevan mereciendo. ■



CONDUCIR CON LLUVIA SE nos hará muy difícil si no somos habilidosos.

Wii SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES



LOS DISPAROS NON-STOP QUE PEDÍA EL WIIMOTE

El sucesor (¡ja!) del adorado *Sin & Punishment* volverá a llenar la pantalla de acción a toda velocidad: reflejos y puntería en un éxtasis de los de antes.

En una generación en la que los shooter clásicos casi han quedado relegados a los lanzamientos digitales, los viejos del lugar se frotan las manos esperando el retorno de Treasure a las tiendas. Los genios del mata-mata llevan lustros pariendo exponentes del género como *Gunstar Heroes*, *Radiant Silvergun* o el célebre *Ikaruga*, y ya en 1999 recibieron a una Nintendo que necesitaba un juego especial para su agonizante Nintendo 64.

De aquella petición nació *Sin & Punishment*, un juego de disparos sobre raíles que aprovechaba de forma novedosa el mando de la consola y su joystick para separar movimiento y apuntado, y que contaba una paranoia con escenas realmente fuertes. No apareció por estas tierras, pero su calidad, su estilo diferente y la forma de juego que inventó lo convirtieron en una obra de culto; y a su continuación en un deseo constante desde que Wii puso un puntero en la pantalla.

Por si Nintendo necesitaba más pruebas, su reedición en la Consola Virtual confirmó que la experiencia aún lucía un gancho impresionante, y Treasure no dejó pasar la ocasión. El lanzamiento europeo de ***Sin & Punishment: Successor of the Skies*** está a la vuelta de la esquina prometiendo potenciar lo que convirtió al original en la mejor guinda de la etapa 64.

Lluvia en los cielos

Fiel a su naturaleza, exigirá la concentración absoluta del jugador para enlazar combos y alcanzar la máxima puntuación (que ahora se puede exhibir online). Acertar a los cientos de enemigos que desfilan por la pantalla a toda velocidad, esquivar la lluvia de proyectiles, saltar o flotar por el escenario, reaccionar con la espada ante los objetos en primer plano... El tiempo cuenta hacia atrás y mata cuando llega a cero, así que también es primordial limpiar la zona lo más rápido posible.



Mata-mata-manga

SALVA A LA HUMANIDAD

Se llegó a decir del primer *S&P* que se trataba de una fuerte apuesta de Nintendo por el contenido adulto, para contrarrestar el efecto de una tal PlayStation 2 que estaba a punto de caramelo. El título, el estilo y sobre todo el guión se salían de la norma. Aquel juego contaba retorcidas historias que parecían extraídas de un anime de la época, con poderes mentales, sacrificios y traiciones o enormes seres que amenazaban desde Japón hasta la Tierra tanto como las grandes organizaciones. En la continuación, la nueva generación de rebeldes liderada por la pequeña Kachi e Isa deberá llevar las guerras por salvar la humanidad al espacio exterior.



ISA ES EL HIJO de Saki y Airan, protas del primer juego.

Sin & Punishment Successor of the Skies

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Treasure**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-2**
Online: **Ranking**
Idioma:
Voces
Textos



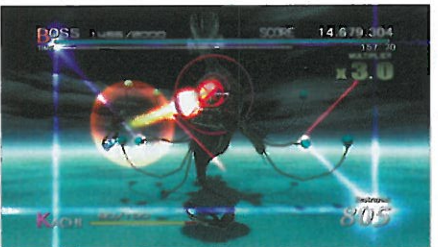
PAYNE ES EL PRIMER jefe con el que nos vemos las caras.



EL MODO LOCK-ON SE pega al objetivo, pero es menos destructivo.

RANKING ONLINE, CAMPAÑA DOBLE Y VARIOS MODOS PARA ALARGAR LA SECUELA





LOS JEFES FINALES REUNIRÁN toda la intensidad del nivel en épicas batallas que exigirán aún más reflejos.

El Wiimote, con o sin Zapper, aumenta las posibilidades a la hora de apuntar y consigue una sensación óptima dejando el control del personaje en la palanca analógica. Aún así, los más nostálgicos podrán doblar la apuesta usando los joysticks como hace diez años, con el mando Clásico o el de GameCube.

Las pocas pegas que se le pudieron achacar al *Sin & Punishment* original se referían a la duración del juego, pues se trataba de una partida intensísima y complicada pero corta, casi pensada para una recreativa. Además de incorporando el siempre tentador ranking online, este ***Successor of the Skies*** quiere quedarse más tiempo en el lector de Wii gracias a una campaña el doble de larga y varios modos de dificultad. Esperamos que alguno sea ridículamente complicado, es esencial que un shooter de tal calibre termine por pedir un duro entrenamiento y un conocimiento de memoria del momento y orden de los enemigos. No creemos que Treasure pueda llegar a decepcionar en este asunto que domina desde hace años.



¡MULTIPLICA! ESTO VA DE encadenar derribos, evitar golpes y ahorrar tiempo.

El viejo truco

En el tramo de juego que hemos devorado destaca la estabilidad visual, siempre necesaria para no entorpecer la reacción del jugador. El espectáculo de luces y colores está garantizado, y se nota un gran trabajo de refinamiento desde las primeras versiones del año pasado. Puede que no nos encontremos esta vez con escenas tan burras como el mar de sangre del juego original, pero los diseños de escenarios y enemigos (con animales mutantes a granel) vuelven a sorprender. Todo está puesto ahí para que nos despistemos de nuestro objetivo y tengamos que echar otra (y otra) partida para superarnos. Pero qué espabilados. Este juego va a ser un auténtico vicio. ■

360 PS3 SKATE 3

COGE TU TABLA, QUE NOS VAMOS A PORT CARVERTON

El simulador que fue capaz de superar a la saga *Tony Hawk's* regresa con una nueva ciudad, más posibilidades y un desarrollo que potencia la participación cooperativa de hasta cuatro jugadores.



EL REALISMO ES ABSOLUTO, olvídate de los saltos imposibles de Tony Hawk's. Si un truco se puede hacer en *Skate*, se puede hacer en la vida real.

El día que Black Box comenzó el desarrollo de su primer *Skate*, los astros se alinearon para que su nueva saga de simuladores rompiera con todo lo establecido. EA lanzó un título deportivo alternativo que se alejaba de los deportes mainstream (fútbol, fútbol americano, baloncesto...) y lo tenía todo para desbancar a *Tony Hawk's Skateboarding* del trono del género. Y no sólo eso (que en muchos casos, en el sector del videojuego no es suficiente), ya que realmente consiguió consagrarse como el simulador de skateboarding más realista del mercado. El secreto de su éxito radica en su gran realismo (no tiene saltos de más de diez metros, como *Tony Hawk's*) y en su original sistema de control, que nos obligará a mover los sticks analógicos como si fueran los pies de nuestro skater para realizar todo tipo de trucos y acrobacias.

Con dos entregas a sus espaldas, ***Skate 3*** continúa el argumento de los anteriores y arrancará con tu personaje en lo más alto del deporte de la tabla, a punto de crear un sello exclusivo, una especie de marca (de la que tendrás que diseñar hasta el logo) y un equipo con los más experimentados skaters. Como era de esperar, para crear un grupo necesitarás contar con otros patinadores, y es aquí donde radica una de las novedades más importantes del juego: el modo cooperativo. Uno



ENTRE LOS NUEVOS TRUCOS destaca el Darkslide.



EL CONTROL ABSOLUTO DE los sticks analógicos será esencial.

Más allá del modo cooperativo

NOVEDADES DE TODO TIPO

Aunque la novedad más importante de *Skate 3* sean sus opciones cooperativas, que nos permitirán completar todo tipo de misiones y objetivos junto a varios amigos, el título de EA Black Box esconde algún que otro as en la manga que los aficionados al deporte de la tabla, tanto virtual como real, agradecerán.
Entre los nuevos movimientos destacan el Underflip y el Darkslide, así como la mejora de las animaciones y las condiciones de movilidad si nos movemos a pie, con la tabla bajo el brazo.
Además, si no se te da muy bien el control con los sticks analógicos, puedes seleccionar un sistema de control algo más simple para los no iniciados en el original sistema de la saga.
El modo multijugador añade nuevas opciones como el divertido 1up, que enfrentará a dos equipos de skaters (de cuatro personas cada uno), cuyos miembros tendrán que superar la dificultad del último truco realizado por el rival, con la condición indispensable de no caer al suelo; si te caes, tu equipo pierde... y si no superas la última puntuación, también. Otros modos de juego online, como las carreras cuesta abajo, han sido ligeramente modificados para permitir la participación de dos equipos de skaters (en lugar de ser un todos contra todos).







Skate 3

Género:
Deportivo
Desarrolladora:
EA Black Box
Editora:
Electronic Arts
Lanzamiento:
14 de mayo
Jugadores:
1-8
Online:
Sí
Idioma:
Voces:
Textos



LOS OPCIONES ONLINE INCLUYEN MODOS QUE ENFRENTAN A DOS EQUIPOS



ESTA NUEVA ENTREGA DEL título de EA Black Box te permitirá crear tus propios Skate Parks.



MÓNTATE TU PROPIO EQUIPO de cuatro skaters y enfréntate a otros equipos online.

PORT CARVERTON ES LA ciudad perfecta para un skater.

de tus objetivos principales será reclutar a tres patinadores para formar un equipo, ya sea junto a skaters controlados por la CPU o con la ayuda de otros jugadores a través de internet. A medida que avanzas en el juego y completas objetivos, verás el logo de tu marca en camisetas, tablas y hasta en carteles de publicidad.

Entre las novedades en el desarrollo del juego destacan los nuevos trucos (como el darkslide), la posibilidad de simplificar el sistema de control y, la más importante de todas, la nueva ciudad en la que se desarrolla el juego: Port Carverton. ■

Despídete de San Vanelona

BIENVENIDO A PORT CARVERTON

La primera entrega del juego se desarrollaba en una ciudad ficticia llamada San Vanelona. La ciudad unía elementos de ciudades como San Francisco, Vancouver y Barcelona para crear el lugar soñado por todos los patinadores, repleto de skate parks, rails, bowls y gigantescas rectas en las que coger velocidad. La segunda parte del juego extendió los límites de San Vanelona, pero *Skate 3* nos va a obligar a mudarnos. Esta nueva entrega de la saga se desarrollará en una nueva ciudad llamada Port Carverton, en la que no faltarán ninguno de los elementos mencionados... aunque siempre podemos mejorarla con la opción de crear nuestros propios skate parks, por supuesto.





CREA EL LOGO DE tu marca y conviértete en el mejor skater para que aparezca en tablas, camisetas y carteles.

VELOCIDAD, DESTRUCCIÓN Y MUCHAS CURVAS

Carreras al límite con el escenario convirtiéndose en una trampa mortal. Lo último en shows televisivos.

Vamos a 200km/h mientras el tejado de un aeropuerto cae alrededor nuestro. Haciendo caso omiso del peligro, nuestro pie derecho sigue pegado al acelerador como si de ello dependiera nuestra vida. De repente una explosión inesperada nos hace dar varias vueltas de campana. tras el segundo giro en el aire vemos como el piloto detrás nuestro nos adelanta con una sonrisa en su boca. ¿Catástrofe? No, sólo el momento estrella del programa televisivo de moda.

Al menos esa es la idea de los chicos de Black Rock Studios, responsables del sorprendente *Pure*. Ponernos en medio de un reality de carreras en el que cada capítulo es un evento de la temporada y donde cada prueba es una sucesión de espectaculares escenas al más puro estilo cinematográfico (como si fuera una película de Jerry Bruckheimmer).

Se trata de carreras que más parecen una lucha contra los otros siete corredores. En ésta nuestras armas son los elementos del escenario, activados por nosotros mismos como si fueran armas clásicas. Para esto cada coche dispone de un medidor de energía que se va rellenando con nuestras maniobras: adelantamientos, derrapes, saltos, choques provocados a los rivales.... Mientras el medidor brille en color azul podremos activar los



UNA TORRE DE CONTROL explotando. ¿Hacia dónde caerá?

CARRERAS QUE EL MISMÍSIMO JERRY BRUCKHEIMMER SERÍA CAPAZ DE FIRMAR PARA UNA DE SUS SUPERPRODUCCIONES

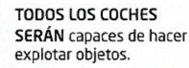






Split/Second: Velocity

Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Black Rock Studio**
Editora: **Disney**
Lanzamiento: **21 de mayo**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



TODOS LOS COCHES SERÁN capaces de hacer explotar objetos.



VELOCIDAD Y MUCHA TENSIÓN es lo que nos espera tras cada curva de este título.



VEHÍCULOS LIGERAMENTE BASADOS EN modelos reales.

ataques menores, desperdigados por el escenario y muchos de ellos recargables vuelta a vuelta. Nos referimos a eventos tales como la explosión de un camión cisterna, el ataque de un helicóptero, varias vigas cayendo sobre el trazado... Nada que no se pueda esquivar con algo de maña y suerte.

En cambio, si la barra consigue llegar al rojo podremos activar los momentos más espectaculares, con terminales de aeropuerto explotando en mil pedazos, edificios de varias plantas cayendo, aviones en llamas cruzándose en nuestro camino, autopistas que al caer provocan atajos...

Para los amantes de la conducción más arcade podemos decir que se trata de un cruce entre la velocidad y facilidad de manejo de *Burnout*, con la espectacularidad de *Blur* y algunos toques propios que dan una personalidad única a este *Split/Second*. El mejor ejemplo de esto es la amplia variedad de modalidades de juego, que nos llevarán mucho más allá del simple objetivo de llegar primero tras un número determinado de vueltas. Para ilustrar esto se ha desvelado el modo némesi en el que iremos avanzando por un circuito mientras un camión lleno de bidones trata de entorpecer nuestro paso. El objetivo es seguir corriendo, y la única manera de lograrlo es adelantando al dichoso camión que se cruza periódicamente en nuestro camino.

Como no podía ser de otra forma, también se ha adelantando que esta creación de Black Rock prestará atención a los aspectos multijugador, llegando incluso a permitir que dos jugadores participen en las diferentes pruebas a pantalla partida. Por supuesto, las opciones online estarán a la altura, dando al jugador un amplio abanico de opciones tanto a nivel de configuración de partida (con todas las modalidades para un jugador disponibles) como refiriéndonos a la personalización visual de los coches.

Estamos sin duda ante una de esas pequeñas joyas que llegan sin hacer excesivo ruido pero que se ganan el corazón de los jugadores. Split/Second llega con la pole... ■

CON TOQUES DE BURNOUT, BLUR E INCLUSO MARIO KART, SPLIT/SECOND ES UNA APUESTA SEGURA

Circuitos
TAMBIÉN PROTAGONISTAS

Puede parecer obvio, pero cada uno de los circuitos se convierte en el gran protagonsita de cada carrera. El hecho de que estos exploten determina el ritmo de las carreras y permite a los jugadores incluso elaborar estrategias en las que retrasarnos a la última posición no significa acabar en los puesto de cola. Rutas alternativas, atajos sobre los propios atajos y decenas de trampas en cada uno de los trazados que se han creado específicamente para la ocasión. Habrá cinco entornos diferentes con un número indeterminado de obstáculos, aunque la cifra de estos será suficientemente elevada como para mantenernos pegados al volante durante muchas, muchas carreras.





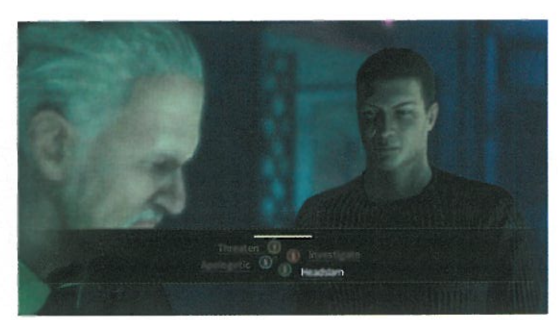
360 PS3 PC ALPHA PROTOCOL

UN CÓCTEL DE ESPÍAS, GLAMOUR Y TERRORISMO

Y en lo jugable, una mezcla de rol, acción y sigilo. El último título de Obsidian, con un año de retraso, tiene influencias de tres grandes de las historias de espionaje: Bond, Bauer y Bourne.

Nadie conoce Alpha Protocol, ni siquiera la CIA. Es una agencia dependiente directamente de la Casa Blanca con total libertad de acción cuyo objetivo es llevar a cabo misiones que no deben relacionarse nunca con el Gobierno norteamericano en caso de ser descubiertas.

Y Michael Thorton acaba de ingresar en ella. Tras una primera operación en Arabia Saudí que busca neutralizar a una organización terrorista, la cosa se complica y Thorton se ve sólo en medio de un conflicto internacional que acabará tres meses después -no desvelamos nada, esto lo ves al principio del juego- con el asesinato de dos centenares de civiles a bordo de un avión comercial. Tres meses en los que Thorton viajará por todo el mundo para descubrir qué es lo que pasa.



UN ATENTADO CONTRA UN AVIÓN DESENCADENA TODA LA HISTORIA

Una actitud frente a los demás

INTERROGANDO AL PERSONAL

A diferencia de otros juegos como *Mass Effect*, tus respuestas no se resuelven con frases aproximadas, sino con actitudes muy claras de respuesta: burlón, profesional, agresivo, afable... Esto es muy importante, ya que los diálogos serán elementos clave de la historia, sobre todo los interrogatorios. De hecho, se te proporcionan perfiles psicológicos de algunos personajes para que intuyas qué disposición es mejor para sacarles toda la información posible.

Cuatro estilos, infinitas posibilidades

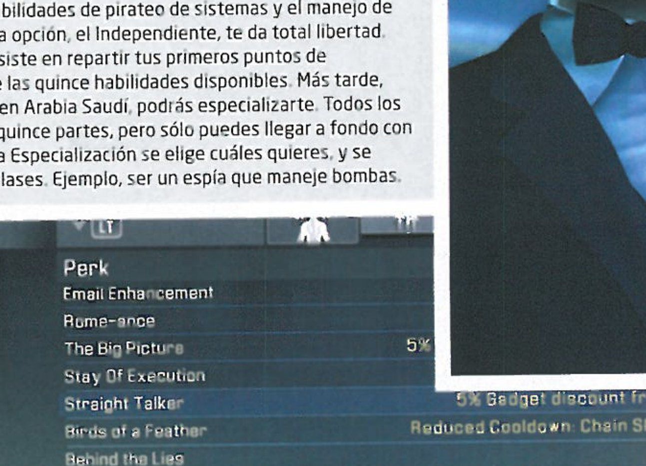
DEFINIENDO TU ESTILO

Antes de comenzar, el juego te da cuatro opciones. Ser Soldado, Agente de Campo o Especialista Tecnológico. Si eliges el primero dominarás todo tipo de armas y serás muy resistente. Con el segundo optarás por el sigilo y el combate cuerpo a cuerpo. El tercero mejora habilidades de pirateo de sistemas y el manejo de bombas. La cuarta opción, el Independiente, te da total libertad. Básicamente consiste en repartir tus primeros puntos de experiencia entre las quince habilidades disponibles. Más tarde, tras la operación en Arabia Saudí, podrás especializarte. Todos los atributos tienen quince partes, pero sólo puedes llegar a fondo con tres de ellas. En la Especialización se elige cuáles quieres, y se pueden mezclar clases. Ejemplo, ser un espía que maneje bombas.

360 PS3 PC

Alpha Protocol

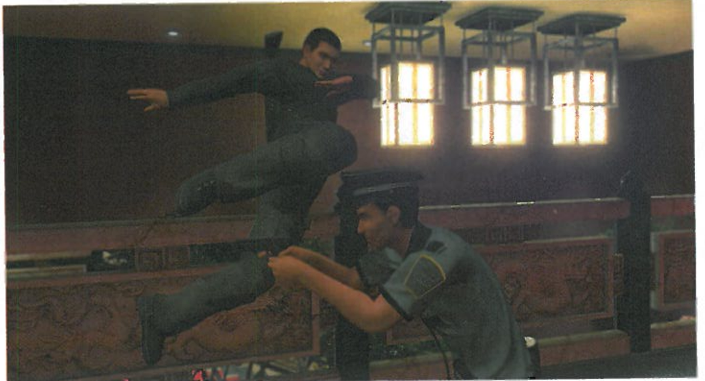
Género: **Acción / RPG**
Desarrolladora: **Obsidian Entertainment**
Editora: **SEGA**
Lanzamiento: **28 de mayo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



PUEDES MODIFICAR EL ASPECTO de Michael, y cada misión requerirá que te vistas de una forma.

ARABIA SAUDÍ, ROMA, TAIPEI o Moscú son algunos de los lugares que visitaremos.





LA ARMADURA SE REGENERA, pero la vida no. Hay quits médicos y puedes comprar inyecciones que te curarán parte de la salud.

ES AMBICIOSO, PERO DEBE MEJORAR ALGUNAS COSAS ANTES DE SU SALIDA

En tierra hostil

El juego está estructurado en misiones independientes a las que iremos directamente desde el piso franco del país en el que nos encontremos en ese momento. Consisten principalmente en andar por territorio enemigo en clara minoría para cumplir una serie de objetivos, aunque normalmente se trara de ir de un lado a otro del mapa. Y tienes dos opciones, ir a las bravas matando a todo el que se cruce por tu camino u optar por el sigilo. Ahí entra el componente rolero. Contamos con diferentes habilidades y mejoras centradas en tu pericia con las armas, la actividad en silencio y la tecnología que influirán en la manera en la que juegues.

Pero el título rezuma rol más allá de las habilidades del personaje. Lo hace en los diálogos y en la tienda online -sólo podrás comprar vía Internet desde tu piso franco- llena de armas, armaduras, mejoras para ambas... Hasta puedes hacerte con información en forma de mapas, mercenarios de apoyo que no verás pero que reducen el número de enemigos que aparecerán en la misión o numerosos gadgets que normalmente te ayudan en tus labores sigilosas.

Alpha Protocol es un título ambicioso. Cuenta con una buena historia de espías y densos elementos roleros para ser un juego de acción. Pendiente queda una mejora en el desarrollo de los tiroteos, algo toscos y faltos de emoción, y hay que equilibrar el sigilo y la acción más pura, ya que incluso a un personaje que opte totalmente por la primera opción le será más fácil atacar directamente. La idea son buenos, pero Obsidian debe trabajar más algunas cosas. ■



Railworks

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Railsimulator**
Editora: **Friendware**
Fecha de salida: **Abril 2010**
Jugadores: **1**
Idioma: **Textos**



LA VISTA INTERIOR DE la cabina ofrece curiosidades como ésta: una máquina de vapor.



HASTA 18 LOCOMOTORAS DISTINTAS en el paquete básico de Railworks.

CIERTAS LÍNEAS INGLESAS SON las típicas de cercanías. También tienen su hueco.

TRAS LOS PASOS DEL MÍTICO TRAIN SIMULATOR

Friendware está traduciendo el título de simulación de trenes de línea por excelencia: *Railworks*. Con trece trenes diferentes y ocho rutas, el título de Railsimulators se actualiza constantemente.

Es precisamente en eso donde este título muestra su mayor potencial. Con una activa comunidad y constantes add-ons que actualizan líneas, locomotoras, modos de juego y un completo editor de mapas, *Railworks* hará las delicias del amplio elenco de amantes de la simulación ferroviaria.

En la versión previa que hemos podido disfrutar, constatamos el sencillo manejo de nuestras locomotoras y cómo el entorno de juego reproduce fielmente los lugares reales. El juego libre nos permite disfrutar al conducir nuestro convoy sin rumbo fijo, mientras que los objetivos nos exigirán completar ciertos recorridos en un tiempo fijado, teniendo siempre en cuenta las velocidades y, como no, los cambios de agujas: recoger y soltar vagones en las estaciones mencionadas, etc. Quizás, gráficamente nos ha parecido algo limitado, pero sabemos que este tipo de títulos buscan lo que buscan. ■

Train Simulator

UNA HISTORIA REPETIDA

Igual que sucedió con el popular *Flight Simulator X*, *Train Simulator*, de Microsoft, era una serie de culto para los amantes de la simulación ferroviaria. La cancelación de ambas franquicias supuso un jarro de agua fría entre los miles de aficionados, con comunidades muy potentes y altamente profesionalizados. La historia de Railsimulator corre de forma paralela a la de Cascade Game Foundry con la saga de aviación: equipos de desarrollo originales de Microsoft que deciden continuar de forma independiente con unos títulos que tienen mucho de pasión y poco de juegos al uso.

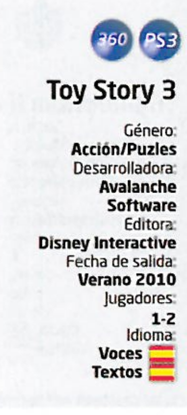


LA GESTIÓN DE VAGONES en las estaciones principales será fundamental en ciertos escenarios.



INESPERADA AVALANCHA DE JUGUETES DISNEY

Avalanche Software, el estudio americano encargado de las versiones de PS3, Xbox 360 y Wii sabía que el proyecto de hacer un juego basado en la película podía convertirse en otro de esos encargos con la etiqueta de 'fracaso' escrita en letras mayúsculas.



Decidieron darle al coco y presentar a Pixar, que ha supervisado el desarrollo del juego, un juego completamente alejado de la película. Pensaron que sería interesante crear un 'cajón de juegos' libre (Toy Box) al estilo de juegos de mundo abierto (sandbox). En ellos el jugador podría ir utilizando los juguetes de Andy (el prota de la peli que ya es mayorcito y se va a la universidad en la tercera entrega) como quisiese y construir una experiencia de juego libre y única. Antes de dirigirse a Pixar, digamos que se buscaron un plan B y maduraron una segunda propuesta mucho más conservadora y clásica, hacer un juego de plataformas y acción que siguiese la línea argumental del juego. Presentaron ambas ideas a Pixar y a la hora de elegir se decantaron por... ¡ambas! Avalanche parecía haber impresionado lo suficiente a Pixar con las dos presentaciones y ahora tendría que introducir todo eso en el juego. Para ellos era todo un reto, pero se aseguraban dar una experiencia como la que se esperaba el jugador y una experiencia totalmente nueva que, al decir verdad, es la que más interés ha despertado.

Un mundo de juguetes

La primera modalidad sigue ineludiblemente el argumento del juego (al menos parte de él) dividiéndose en misiones de dos tipos: mundo real y mundo imaginario. Las primeras nos muestran a los personajes (Woody, Jessie y Buzz) como juguetes con diferentes habilidades que tienen que superar diferentes puzles al estilo del clásico *The Lost Vikings*. Las misiones del mundo imaginario tendrán mucha más acción y presentarán situaciones fantasiosas de mayor efectismo.

Es en el modo toybox en el que se saca jugo al título. Se plantea como un escenario en un paisaje del oeste donde controlaremos al personaje que elijamos entre los tres disponibles. Podremos movernos por el escenario e ir descubriendo nuevas zonas a medida que avanzamos o que vamos cumpliendo las misiones que nos plantean los personajes que van apareciendo en pantalla (con interrogaciones en la cabeza). A medida que cumplimos misiones ganamos monedas de oro y pelotas Toy Story. Las segundas sólo sirven para lanzarlas, pero las primeras te permitirán comprar nuevos objetos para hacer crecer tu pueblo. Iremos a la tienda de juguetes y compraremos los objetos que más nos interesen, edificios, objetos o incluso una montura para trasladarnos de un lugar al otro del mapa, que es bastante grande. De la misma forma, podremos ir personalizando el pueblo, los edificios, sus colores y a los habitantes de éstos (ropa, peinado,...) en función de lo que se vaya desbloqueando. Estará en la mano del jugador construir un tipo de pueblo u otro en una suerte de *Animal Crossing* o, incluso, *SimCity* de bajísima exigencia que se adapta a la perfección al público joven. ■

CADA JUGADOR PODRÁ CONFIGURAR el pueblo a su gusto en todo momento.

EN EL MODO AVENTURA normal habrá dos tipos de misiones: mundo real y mundo imaginario.

LA RECREACIÓN DE LOS juguetes en Xbox 360 y PS3 es realmente espectacular, en Wii la calidad baja.

EL MAPA DEL TOY box es suficientemente amplio como para que debamos movernos

DS

Dementium II
Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Renegade Kid**
Editora: **Southpeak/Koch**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

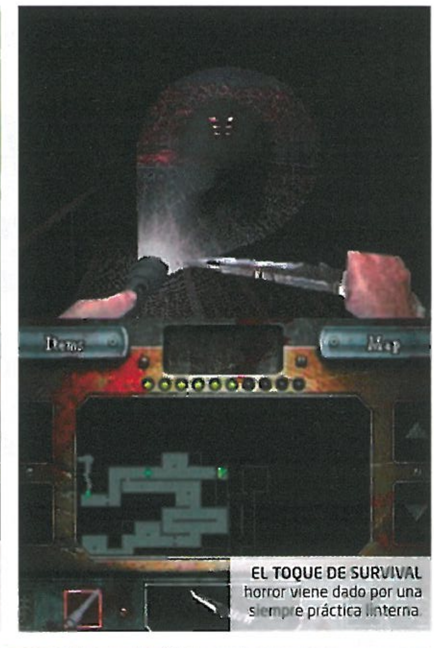
DS DEMENTIUM II



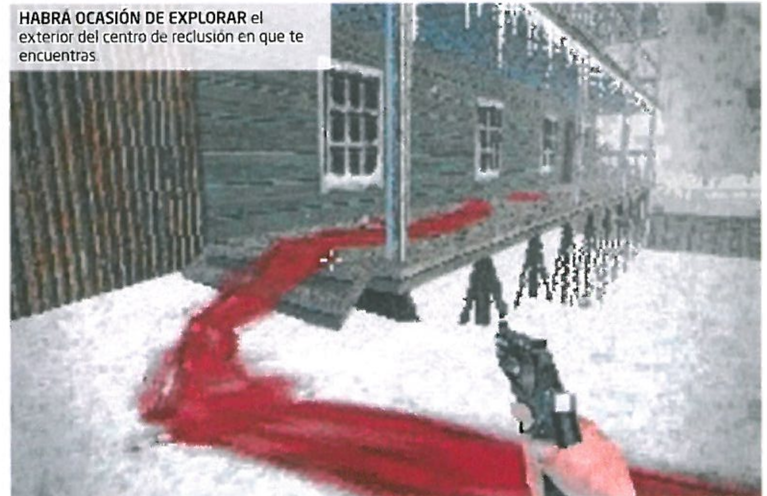


CON ARMAS DE FUEGO o cuchillos, tendrás que defenderte de extrañas criaturas.

LA PANTALLA INFERIOR SERVIRÁ para controlar la cámara y todos los objetos de la lista.



EL TOQUE DE SURVIVAL horror viene dado por una siempre práctica linterna.



HABRÁ OCASIÓN DE EXPLORAR el exterior del centro de reclusión en que te encuentras.

SUPERA TODOS LOS MIEDOS DE TU MENTE

La terrorífica aventura portátil cuenta con uno de los controles más sólidos de todo el catálogo de shooters de Nintendo DS. Un título que no dejará indiferente a nadie, ni siquiera tú.

El éxito del primer *Dementium* estaba definitivamente en la solidez del control que se planteaba. Desde los primeros compases de la segunda entrega se hace ver al jugador que es ahí donde está el fuerte del juego. Utilizando la pantalla superior para mostrar la acción y la inferior para colocar el mapa, el inventario, las acciones (abrir, examinar, coger, agacharse, saltar,...) y, sobre éstos, poder usar el lápiz para dirigir la cámara, el control de la visión en 360 grados recae sobre la velocidad con la que seas capaz de mover los dedos. Funciona bien y no resulta engorroso como en juegos recientes que incluían disparos como *COP* (que fracasaba al plantear diferentes tipos de control dependiendo de la situación) o el propio *Modern Warfare Mobilized* que resulta muy atractivo, pero que enfangaba al jugador con acciones como el lanzamiento de granadas.

También es cierto que la experiencia de *Dementium II* es diferente ya que plantea un cierto componente de exploración que requiere que el jugador examine los rincones en busca de nuevos ítems y de pistas para saber qué es lo que ocurre en la cárcel en la que está recluido y por qué sufre esos repentinos cambios de visión que le hacen plantarse delante de los funcionarios de prisiones (algo violentados, eso sí) o de monstruosas criaturas del ultramundo de forma indiferente.

Aquí huele a survival horror

Esa sensación de estar jugando a los survival horror clásicos aparece al examinar las estancias y revisitar algunos pasillos y rincones clásicos de la iconografía de los juegos de terror, pero desaparece cuando empiezan las escenas de acción que en el título de DS parece acelerarse y convertir el juego en un auténtico shooter en primera persona que transmite muy buenas sensaciones.

Dementium II plantea una aventura veloz y llena de detalles (exploración, puzles, acción,...) y a la vez con un foco en un público mucho mayor al habitual en la portátil de Nintendo. un sólo soldado rival ya sea la IA o un amigo en el modo multijugador. Se está poniendo mucho empeño en este último apartado, que contará con la posibilidad de elegir los requisitos de victoria que más nos gusten entre un sinfín de posibilidades.





3D Dot Game Heroes

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Atlus**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: **14 de mayo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos





EL JUEGO TE PERMITIRÁ hacer tus propias capturas de pantalla.



EL TÍTULO DE ATLUS toma lo mejor de la saga Zelda y lo plasma de la forma más original imaginable.

UN ZELDA CON PIEZAS DE LEGO

Los creadores de la saga *Persona* le buscan el lado cómico al género RPG con una parodia del gran *Zelda*, en el que todo está formado con piezas cúbicas.

Si hace unos meses nos hubieran preguntado por las posibilidades que tendría *3D Dot Game Heroes* de salir en España, habríamos respondido que ninguna. Menos mal que Koch Media ha estado al quite y se ha traído una de las joyas niponas más originales del momento. Bueno, quizá original no sea la palabra que mejor define al título de Atlus; su planteamiento parodia claramente a la saga *Zelda*, más concretamente a *A Link to the Past*, con el que comparte buena cantidad de detalles y elementos: uso de la espada, perspectiva utilizada, marcadores de magia y energía, estructura de la aventura...

Es su peculiar puesta en escena la que hace del juego una novedad. Junto a un argumento muy poco serio, encontraremos un apartado visual que muestra escenarios y personajes compuestos por pixelazos, emulando a los clásicos del RPG bidimensionales, pero en 3D. Técnicamente, en lugar de pixels son voxels, aunque el aspecto del juego (sobre todo gracias al uso de los efectos de iluminación) se asemeja al de una película de stop motion creada con cientos de miles de piezas de Lego. En su desarrollo no faltarán estereotipos del rol más clásico y contará con la original posibilidad de crear a nuestro propio personaje a base de voxels. ■

A Link to the Pixel

UN ASPECTO FAMILIAR

El aspecto de los menús, el uso de las armas y los ítems, la aparición y el movimiento de los enemigos... Sí, todo en *3D Dot Game Heroes* es una auténtica parodia de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*; menos mal que, al menos, el título de Atlus tiene su propio argumento y, qué demonios, resulta una buenísima excusa para regresar al RPG "oldschool" que tantos años llevamos sin catar. Entre sus opciones gráficas está la posibilidad de eliminar la división entre los píxeles que componen cada elemento y presenta un completo editor de personaje para que nos construyamos nuestro propio héroe a base de piezas cúbicas.

LAS SEMEJANZAS CON A Link to the Past resultan evidentes... y nos encanta.



360 PS3

NIER

Género: **Action-RPG**
Desarrolladora: **Cavia**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

CAVIA REINVENTA EL GÉNERO ACTION-RPG

El misterioso título de Square Enix toma forma al fin y comienza a perfilarse como uno de los más originales Action-RPG del mercado.

Desde que Nier fue anunciado, no podíamos dejar de preguntarnos a qué género pertenecería o cómo se jugaría a un título que, de primeras, no parecía nada del otro mundo. Con la primera versión jugable en nuestras manos, podemos confirmar que Nier es un Action RPG de una calidad más alta de lo que parecía en un primer momento y que nadie como Square sabe darle ese toque de rol clásico a sus juegos, al mismo tiempo que aprovecha las posibilidades del hardware actual. Al principio, Nier parece un beat'em-up simplón, aunque tras los primeros minutos de prólogo, descubriremos que el título de Cavia es inmenso, está repleto de posibilidades y cuenta con un desarrollo de JRPG clásico, aunque sus batallas se desarrollen en tiempo real. Uno de los elementos más importantes del juego será su argumento, que estará repleto de giros imposibles y golpes de efecto; tan solo desvelaremos que Nier, el protagonista, luchará por salvar la vida de su hija, aquejada de una extraña y grave enfermedad... ■



UN LIBRO TE PERMITIRÁ invocar elementos mágicos como las lanzas de la pantalla.

Un Action RPG de lo más movido

ACCIÓN AL MÁS PURO ESTILO NINJA GAIDEN

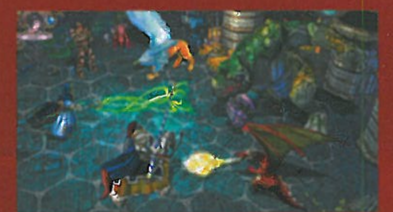
Desde el principio, Nier dejará claro que sus batallas tienen más de Ninja Gaiden que de Final Fantasy; incluso, algunos elementos recuerdan a shooters nipones del estilo de Cave (esos en los que los enemigos lanzan una incesante lluvia de balas), ya que algunos ataques (propios y enemigos) son similares. Tras un prólogo en el que la lucha será la protagonista, descubriremos el altísimo componente RPG del título de Cavia, cuyo desarrollo recordará a juegos de rol de anteriores generaciones: exploración, ítems, puntos para salvar, misiones... Nier une lo nuevo y lo clásico del género en un sólo título.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento







360 PC SPLINTER CELL: CONVICTION



EL ESPÍA MÁS LETAL VUELVE

Vuelve Sam Fisher, el espía más concienzudo, en su versión hipervitaminada y llena de furia. ¡Moríos de envidia Bond, Bourne y Snake!

El bueno de Sam Fisher vuelve a las andadas cuando ya parecía que se había retirado del mundo del espionaje con todos los honores. Pero esta vez es diferente, esta vez es personal. Por esto precisamente parece que este viejo lobo se aleja de los patrones marcados en sus anteriores aventuras para, sin abandonar completamente el campo del sigilo, ofrecer un enfoque de la acción mucho más abierto a todo tipo de jugadores.

Poco queda ya del viejo héroe de Third Echelon y por tanto, pocos de sus artilugios maravillosos. Los ha cambiado por mucha mala leche en un turbulenta historia que comienza con una pista sobre el asesino de la hija de Sam y que acaba con una amenaza tangible al gobierno de los Estados Unidos de América.

Con esta premisa nos llega la quinta entrega de esta saga de espionaje, tras varios años de espera y con unos cuantos retrasos a sus espaldas. La idea original era revitalizar la saga con un protagonista más entrado en años y una mayor libertad de movimientos. Además, en los primeros bocetos se permitía a Sam interactuar con los objetos del entorno.

SIN DUDA EL MEJOR JUEGO DE ESPIONAJE DE ESTE 2010

Parece que, a pesar de todo, Ubisoft ha cumplido casi todas sus promesas (exceptuando la de interactuar con el escenario). Por una parte nos encontraremos con que el esquema de juego se mantiene en su mayor parte, requiriéndonos una serie de infiltraciones sigilosas en diversos complejos. Lo que cambia es la ejecución, puesto que si anteriormente contábamos con nuestras habilidades de sigilo y grandes dosis de paciencia como principales armas, ahora los tiroteos estarán a la orden del día, manteniendo las sombras como una de nuestras principales bazas a la hora de alzarnos con la victoria.

Esto lo hace implementando un sistema de coberturas similar al de *Gears of War* que hace que los cruces de disparos sean mucho más flexibles. Además combina esto con las mecánicas de »



ALGUNAS DE LAS MUERTES a cámara lenta son realmente espectaculares.

Splinter Cell: Conviction

360 PC



Splinter Cell: Conviction

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **69,95€ (360); 59,95€ (PC)**
Jugadores: **1-2**
Online: **2**
Idioma: **Voces**  **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos  9.2
Sonido  9.3
Jugabilidad  8.7
Adicción  9.0

Nota final

9.2

La opinión

SAM FISHER VUELVE con mucha más mala leche y un puñado de nuevos trucos que gustarán tanto a los expertos en la saga como a los ya veteranos de la infiltración. Un título muy completo que conseguirá entretenernos durante muchas horas.



Por Juan 'Xcast'


UNA DE LAS MISIONES nos llevará a la guerra de Irak.


UNA VEZ MÁS LOS juegos de luces y sombras están recreados a la perfección.

luz y sombra características de la saga, maniobras de distracción varias (como dejarnos ver para atraer al enemigo a una trampa o activar la alarma de un coche) y algunos trucos nuevos para completar la propuesta, como pueden ser las ejecuciones a cámara lenta.

Es cierto que *Conviction* pierde algo de aquel Fisher concienzudo, capaz de hacer mil movimientos con tal de no verse descubierto en ningún momento, pero sigue siendo igual de satisfactorio conseguir completar un nivel sin disparar una sola vez nuestra arma. La elección queda en manos del jugador, aunque las opciones son menores (menos gadgets, movimientos...). Esto no significa que no estemos ante un gran juego en el modo para un jugador, accesible y capaz de entretener y enganchar a los jugadores durante las cerca de ocho horas que puede durar la historia. Desgraciadamente una vez que la acabemos pocas razones nos quedarán para revisitarla.

Al menos los modos multijugador palian esta carencia con una buena retahíla de opciones que satisfarán sobre todo a los amantes de los juegos cooperativos. En primer lugar, encontramos un nuevo hilo argumental solamente disponible si jugamos en compañía, tanto en pantalla partida como a través de internet. Añade hasta cinco horas de juego y sirve como base para el resto de modalidades, todas ellas para dos jugadores.

Ésta es la mayor limitación que encontramos en esta parte del título, puesto que ya en anteriores entregas de la saga se permitía que varios *Splinter Cell* se vieran las caras en distintos escenarios. Un fallo perdonable, pero que no podemos obviar.

Donde pocas pegas hay que poner es en su apartado técnico. En él contaremos con un doblaje de lujo, casi a la altura del espectáculo visual que nos espera en cada una de las misiones. Quizá el nivel de detalle no es excelso, y hay fallos puntuales en la estabilidad de imagen, pero en líneas generales lo clava, convirtiéndose, por mérito propios, en el mejor juego de espionaje de la última hornada. ■

CUANDO ESTEMOS OCULTOS LA pantalla se teñira de blanco y negro, y los enemigos en color.



>Las nuevas mecánicas de juego.
>Una propuesta completa contando todos los modos de juego.
>Espectáculo visual.

Arriba y abajo

>Pierde movimientos y objetos.
>Multijugador sólo para dos jugadores.
>Modo historia corto.

Interferencias




METAL GEAR SOLID




LA CONSPIRACIÓN BOURNE

SPLINTER CELL: D.A.

Fijar y disparar

UN ASESINO QUE MEJORA

Sam Fisher es todo un veterano de guerra. Desde la última ocasión que tuvimos de verlo ha aprendido trucos nuevos. El más destacable es el de 'Marcar y ejecutar', una habilidad que Sam adquiere al eliminar cuerpo a cuerpo a un rival y que permite marcar a varios enemigos para luego eliminarlos con la pulsación de un único botón en una espectacular escena cinemática.

Pero ésta no es la única habilidad que ha ganado, puesto que ahora se permite la mejora de las armas con los puntos que vayamos consiguiendo al cumplir ciertas tareas en cualquier modo de juego. De este modo, matar a un determinado número de enemigos en el multijugador podrá permitirnos añadir una mirilla o ampliar el cargador a muchas de nuestras armas también si estamos jugando la campaña principal del juego. Todo un acierto.


NO TENDREMOS RADARES, SINO señales visuales del campo de visión enemigo.


PANTALLA PARTIDA VERTICAL Y mucho trabajo de equipo en el cooperativo.

Wii NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

LA GUERRA POR EL MÁS FRIKI SUMA Y SIGUE

Travis madura y siente, pero sigue estando grillado. Su venganza vuelve a bañar Santa Destroy de rojo con una nueva carga de rabia, locura y humor marca registrada.

Para cocinar esta continuación, los componentes de GHM (autodenominada 'banda de videojuegos') han quitado lo que no supo del todo bien en *No More Heroes* y han puesto una doble ración de pepinillos picantes en lo demás. Se nota en un mayor atrevimiento en todo, desde lo narrativo hasta lo jugable.

No ha habido miedo a la hora de eliminar los experimentos con una Santa Destroy tipo *GTA*, sino carácter para introducir en su lugar un buen puñado de juegos 8-bit. Para hacer el cabra en una ciudad en condiciones, mejor esperar a que este estudio en constante evolución de un paso más. De momento, que sigan explotando lo que sí saben hacer perfectamente (y con tanto arte).

El lenguaje es más chabacano y la sensualidad salta espontáneamente al terreno de la perversión, igual que la violencia de dibujos animados penetra en el gore humorístico. La calificación para adultos, la experiencia y el feedback con el original han permitido un *No More Heroes* más liberado y auténtico, sin tapujos.

Pero lo bueno es que no es un juego por y para los fans de Suda, sino un estu-

Vintage 8 bits y homenajes clásicos

RETROUNIVERSO SIN ESPADAS

A más de uno se le caerá la lagrimilla cuando oiga la inserción de la cinta magnética que da paso a los soberbios juegos 8 bit (completamente necesarios para avanzar). Complicados, variados, originales... puro pixel art aderezado con midis de los 80. Como colofón, el juego de las 'Bizarre Jerry 5' (sólo reales en el universo NMH), un shooter vertical para desbloquear el videoclip anime de las heroínas.






AUNQUE SUDA ES LA mente, Nobutaka Ichiki dirige esta secuela.


SHINOBU TIENE SUS NIVELES propios llenos de saltos.


PONTE CACHAS EN EL gimnasio 8-bit o no durarás un suspiro.

UN NMH MÁS LIBERADO, SIN TAPUJOS, CON UNOS JEFES RIVALES AÚN MÁS DESTERNILLANTES


ESTÁS EN UN VIDEOJUEGO y Travis volverá a recordártelo sin problema.


¡EL TIGREEEEE! PONLO AL rojo vivo sumando golpes y desata su furia.



> Guión, diálogos, universo.
> Combate mejorado y acción extendida.
> Toneladas de fanservice, ahora sin cortarse ni un pelo.

Arriba y abajo

> Las fases de Shinobu no cumplen las expectativas.
> Alguna parte plomazo y el ridículo combate con el japonés.

pendo beat 'em up repleto de momentos sorprendentes que pueden saborear jugadores de cantidad de perfiles diferentes. Puedes agarrarte (o no) a cualquiera de las influencias y recursos: el wrestling, el manga, el punk, la serie B, los samuráis, el juego retro, la filosofía, el cine, la constante autorreferencia...

Se nota también el buen hacer a la hora de mejorar el sistema de combate. Es quizás en lo que más se parece *Desperate Struggle* a una secuela al uso, porque se trata de la ampliación de lo mejor del primer juego. Los enemigos requieren más estrategia, se colocan para estorbarte, te sujetan o patean y algunos se ponen realmente pesados, a lo que se suman los nuevos elementos destructibles del escenario. La introducción del cambio de katana láser en directo amplia las formas de ataque, mientras que los poderes especiales ganan en vistosidad y utilidad. Y al final sigue tratándose de un método de juego atado por completo al mando de Wii, sin el que los golpes de finalización o el inteligente sistema de posturas de ataque (basadas en la posición del mando) pierden toda gracia y sentido.

Como esta segunda parte es más 'colección de jefes finales' que la primera, la suma de rivales en el camino de Travis se ha ampliado hasta la quincena (sí, estaba claro que 51 era otro de tantos juegos de palabras). Deshacerse de los paseos en la ciudad también permite al estudio desligarse de sus escenarios, presentando localizaciones radicalmente distintas y novedosas. Con los dos personajes jugables adicionales se refresca la batalla, pero no es algo que le hiciera falta a unos creativos que han inventado para Travis unos jefes rivales aún más desternillantes, que nos dejaron absolutamente boquiabiertos. El mayor punto negro del juego es precisamente uno de los enfrentamientos, desequilibrado a todas luces. ¿Un error? Qué va, se trata de una puñeta adrede, absolutamente reconocida en el propio juego. Decide tú si te enfadas.

La citada experiencia con Wii y una producción con más recursos dan lugar a un título que se escapa del indie y se hace más juego hecho y derecho, pero sin perder un estilazo inconfundible. Los personajes, las escenas animadas o los escenarios dejan en ridículo a la primera parte, gracias un trabajo técnico muy bien recibido por reducir los bajones de framerate que tanto fastidiaban antes.■

Interferencias

KILLER 7 · PULP FICTION · SAILOR MOON

No More Heroes 2

Wii



No More Heroes 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Grasshopper Manufacture**
Editora: **Rising Star**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** (inglés) **Textos** (español)

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	9.1
Jugabilidad	**Adicción**
9.3	9.4



Nota final


9.2

La opinión

EN ***NO MORE Heroes 2*** dirás muchas más a menudo 'se les ha ido la pinza' que en el primero. Más burro o más fino donde conviene, más directo en el desarrollo y más divertido en la acción. Otro juego imprescindible de Wii con mucha clase.


Por D. Caballero

UN KINGS BOUNTY PARA GOBERNARLOS A TODOS

Que no es decir poco. La saga eterna de mezcla de rol y estrategia de tablero regresa con protagonista femenina y mas de una docena de islas a explorar.

Es cierto que a la hora de valorar un título de la saga *Kings Bounty*, como este *Armored Princess*, existe el handicap de una subjetividad más elevada que de costumbre. El esquema de juego de estos títulos es tan particular y su estética tan marcada, que depende mucho de si conectas con ella o no.

Este servidor no había jugado mucho a los títulos anteriores, a pesar de conocer y reconocerle a la saga su papel en la historia del videojuego desde los 90. Lo cierto es que este *Armored Princess* nos ha parecido terriblemente divertido. Además que nos ha gustado el enfoque estético que presenta.

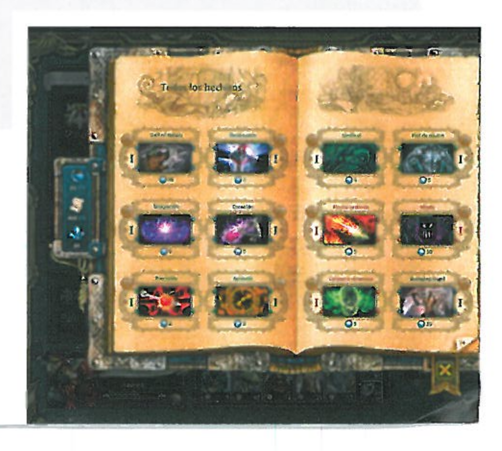
Para quien no lo conozca, le diremos que *Kings Bounty* es un juego de rol donde

UN DESARROLLO ATRACTIVO PARA UN CLÁSICO REVISADO DEL ROL Y LA ESTRATEGIA

Las sendas

GUERRERO, PALADÍN O MAGO

Al inicio del juego deberás elegir la senda que seguirá Teana, tu protagonista. Cada una de las tres orientará tu evolución tanto a nivel talentos como en tu posibilidad de aprender hechizos y modificará notablemente el estilo de juego. Mientras que el guerrero centra su poder en el combate, el Paladín balancea y el Mago, como es normal, usa más los hechizos.







EL DISEÑO DE CRIATURAS es muy atractivo. Los 'bosses' lucen realmente bien.



LA ESTÉTICA DE ESCENARIOS, muy cercana a los juegos clásicos de tablero de los años 90 de los que bebe la propia saga.





LA PRINCESA TEANA SERÁ nuestro personaje en el modo aventura. Durante las batallas, manejaremos a nuestras tropas.

Interferencias



KINGS BOUNTY: LEGEND



LEAGUE OF LEGENDS

HERO QUEST

> El desarrollo del juego engancha.
> Gráficamente muy cuidado.
> Está lleno de posibilidades.

Arriba y abajo

> Algo condicionado a que te guste o no el estilo de juego.
> Los mapas están comprimidísimos.

conduces a tu avatar por un mapeado tridimensional explorando zonas, resolviendo misiones y creando un ejército formado por tropas de distinta índole. A la hora de enfrentarse a los enemigos, el entorno cambia y nos encontraremos con un tablero con casillas, la representación de nuestros ejércitos y los del contrario. Las unidades tienen puntos de acción para repartir en movimiento por las casillas, uso de talentos o ataques, etc. El desarrollo se enriquece gracias a que nuestro avatar dispone de una serie de características, hechizos, aliados e incluso un dragón con su propio nivel y habilidades mágicas que podemos usar como órdago en la acción.

Este es, a grandes rasgos, el desarrollo de *Kings Bounty: Armored Princess*. En esta ocasión, nuestro personaje responde al nombre de princesa Teana en busca del caballero Bil Gilbert para acabar con Baal, demonio que amenaza el Reino de Endoria.

Con este argumento, tendremos a nuestra disposición más de 200 personajes y unidades distintas, jefes finales, una cantidad ingente de hechizos y objetos para mejorar nuestro personaje,... todo ello con una calidad gráfica exquisita y más que correcta en la que destaca la dirección artística. Además del precio, claro. ■

PC



Kings Bounty: Armored Princess

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **1C Company**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **9,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.0 | Sonido 8.0
Jugabilidad 8.5 | Adicción 9.0

Nota final

8.5



La opinión

OTRA ALEGRÍA PARA los amantes de la mezcla de rol y estrategia tan particular que lleva años proponiendo la saga Kings Bounty. Si te gustaron los anteriores, este te encantará. Si no, al menos dale una oportunidad, que es baratillo.



Por Duardo

Wii MONSTER HUNTER TRI

AQUÍ VIENE EL JUEGO MÁS GRANDE DE WII

El abrumador trabajo de Capcom da para cientos de horas de caza, en un universo vivo donde jugar es tan exigente como fascinante.

Dentro de unos años, las cacerías de *Monster Hunter Tri* se recordarán (si es que no sigues jugando aún) como una de las aventuras más emocionantes de la presente generación. Su escala es tal, que los tiempos de las jornadas de caza y el ritmo de evolución de cazador y jugador se acercan seriamente a parámetros reales. Podrás jugar dos días a tope y sólo habrás comenzado a sentirte parte de un mundo que aún te impone respeto, pero que ya te habrá atrapado irremediablemente. Lucharás una hora contra una bestia enorme, codo con codo con tus compañeros online; caeréis derrotados y plantearéis otro intento con renovada estrategia para la siguiente jornada. Cumplirás un mes de juego, creerás conocer cierta especie, y un día te sorprenderá con un comportamiento que ignorabas. Llevarás ese mes con la espada larga y te engancharás de repente a la ballesta, por jugar distinto o ayudar a tu grupo.

La verdad es que *Monster Hunter Tri* es un título para jugadores valientes. El que se achante al conocer la dureza y exigencia de la vida del cazador se rendirá ante el segundo o tercer carnívoro, no valdrá para el oficio. En el juego de Capcom hay que ser sobre todo paciente y persistente, además de prepararse concienzudamente. Si se tratara de llegar y triunfar en una partidilla rápida, ni la sensación ni la parafernalia serían iguales y los monstruos no podrían exhibir unos hábitos que

Cazar conectados es cazar

CÓMO COMIENZA UNA PARTIDA ONLINE A MONSTER HUNTER

Equipas a tu cazador (a). El color de pelo o el tono de voz dan igual, pero asegúrate de tener la armadura y el arma a la última, más si la misión requiere una resistencia especial. Abandonas la aldea para llegar a la ciudad, centro neurálgico del gremio. Tras escoger servidor y urbe eliges la partida o creas una nueva; recuerda indicar el tipo en la descripción o protegerla con contraseña. Si necesitas ponerte a tono mientras esperas a los demás (uno, dos o tres compañeros), prueba el aguardiente de la taberna. También puedes preparar tus combinaciones o visitar la fábrica de armas. Una vez os lancéis al exterior sólo importará la misión. Menos mal que podéis hablar con el teclado, con frases hechas o de viva voz. Ese bicharraco requerirá coordinación...





> Todo en el mundo natural de los monstruos es una auténtica delicia.
> Online gratuito, con chat de voz, mantenimiento, descargas y sin códigos.

Arriba y abajo

> Algunos elementos no están a la altura de 'realismo' de los monstruos.
> Echamos de menos ciertos monstruos clásicos.



Interferencias

NATIONAL GEOGRAPHIC — PARQUE JURÁSICO — WORLD OF WARCRAFT

de naturales, asustan. Eso sí, échale un par de huevos de Qurupeco, conviértete poco a poco en un gran cazador y gritarás de júbilo por el Wii Speak cuando te salga una cacería redonda.

Por suerte, *Tri* es el *Monster Hunter* más universal. Sin perder la exigencia, hay dos grandes ideas en esta entrega que ayudan mucho a la instrucción del cazador: el modo historia nace del tan necesario tutorial, introduce al control y propone misiones, mejoras y tácticas para ir adentrándose. Y la Arena a pantalla partida, que podía pasar sin gloria, pero jugado junto a alguien que 'controle' es la forma más rápida (y divertida) de aprender.

Las mejoras frente a versiones previas afectan tanto a los pequeños detalles como a las grandes posibilidades del juego, desde los atajos a los objetos hasta las reacciones de monstruos y cazadores, o ese acabado visual sobrecogedor. Adquisición obligatoria.

NIEVE, MAR Y DESIERTO cubren parajes bellísimos, pero las zonas volcánicas son increíbles.

Wii



Monster Hunter Tri

Género: **Aventura RPG**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.2	9.0	8.9	9.6

Nota final



La opinión

LAS TELES EUROPEAS reciben el fenómeno nipón con todos los honores. Es tan profundo y gratificante que puede reventar el contador de horas de tu Wii como te dejes llevar. Uno de sus juegos del año y, seguro, de su catálogo global. Im-pres-cin-di-ble.



Por D. Caballero

EL MEJOR MUNDIAL DE EA SPORTS DESDE 1998

EA Sports evoluciona en tiempo récord el concepto de *FIFA 10*, uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia, para ofrecernos un título deportivo que captura la esencia del próximo mundial de Sudáfrica sin descuidar ni uno solo de sus apartados técnicos.

Por regla general, los grandes torneos fuera de la liga de fútbol nunca han marcado las diferencias en la saga *FIFA* de Electronic Arts hasta la llegada del título de la Eurocopa 2008, en el que EA Sports dio un paso de gigante con respecto a *FIFA 08* y asentó las bases para las siguientes entregas, hasta llegar al que es considerado uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia: *FIFA 10*. En esta ocasión, Electronic Arts repite la jugada (qué bien traído) y nos ofrece un título basado en el Mundial de Sudáfrica 2010 que resulta ser mucho más que una simple licencia del torneo oficial, más allá del esperado rediseño de estadios, equipaciones, jugadores y menús.

Como era de esperar, el modo estrella del juego es el Mundial, en el que podremos llevar a cualquier selección a lo más alto, partiendo incluso de los partidos clasificatorios oficiales del grupo al que per-



EL MOTOR GRÁFICO HA MEJORADO MUCHO CON RESPECTO A FIFA 10

Más allá del torneo

MÁS QUE UN MUNDIAL

Como es lógico, el modo de juego principal del título de EA Sports es el torneo mundial de Sudáfrica 2010, pero el juego atesora otras muchas opciones que darán mucha vida a los aficionados al deporte rey. El modo Capitanea tu Selección será una versión mundialista del clásico Conviértete en un Profesional de los FIFA anuales, aunque posiblemente el modo de juego más original sea Historia de la Clasificación. Dicho modo comprende una gran cantidad de situaciones límite en todo tipo de partidos reales (ya disputados, por supuesto), en los que tendremos que aguantar un resultado con pocos jugadores, remontar en escaso tiempo, etc.

Novedades

SORPRENDENTE EVOLUCIÓN DESDE FIFA 10

Aunque no ha pasado demasiado tiempo desde la aparición del último FIFA anual, los desarrolladores de EA Vancouver han conseguido dotar a *Sudáfrica 2010* de un control muy mejorado y de mejores gráficos en un tiempo récord, evolucionando todos los aspectos de *FIFA 10*. Siempre haciendo caso a la inmensa comunidad de jugadores de *FIFA*, EA Sports le ha dado más velocidad al juego, una mejor respuesta en el control y el aspecto general se ha enriquecido muchísimo, especialmente las caras de los jugadores, que poseen un detalle impresionante. En lo que respecta a jugabilidad, una de las mejoras más significativas es el nuevo sistema para tirar los penaltis, mucho más completo.





EL ESTADO DE FORMA actual de La Roja la convierte en una de las mejores selecciones del juego de EA Sports.

PEPE DOMINGO CASTAÑO LE pondrá los comentarios a las mejores jugadas durante los partidos.

Interferencias



FIFA 10



FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98



UEFA EURO 2008

tenezca el combinado seleccionado. Pero la oferta del título de EA Sports no quedará ahí, ni mucho menos, ya que aunque carece de la ingente cantidad de clubes de las entregas anuales de FIFA, presenta el modo Capitanea tu Selección (similar al Conviértete en Profesional), Historia de la Clasificación (una serie de situaciones límite en partidos reales ya disputados) y el modo estrella: Copa Mundial de FIFA online.

Como hemos mencionado, el título de EA Sports evoluciona muchísimo el motor presentado por *FIFA 10*; entre sus novedades destaca un estilo gráfico más realista, con animaciones más naturales, jugadores más estilizados y, sobre todo, un detalle facial y unos gestos en los jugadores que hace su aspecto idéntico al de los jugadores reales. Su jugabilidad es mucho más rápida y el desarrollo de los partidos resulta totalmente impredecible. La respuesta de los jugadores a nuestros comandos es prácticamente perfecta y las posibilidades de ataque y defensa, dependiendo del equipo, nuestro estilo de juego y la situación del partido, son infinitas. Ya tienes dos maneras de disfrutar del Mundial: con La Roja y con el título de EA Sports. ■

> El nuevo sistema para lanzar los penaltis.
> El impecable apartado visual
> Ritmo frenético, realista e impredecible.

Arriba y abajo

> Si eres un aficionado al FIFA de clubes (el de toda la vida), echarás en falta algunos modos de juego y más equipos.

EL ESTILO DE JUEGO de cada selección marcará el ritmo de todos los partidos.

360 PS3



Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos  9.3

Sonido 9.1

Jugabilidad  9.3

Adicción 9.0



Nota final


9.2

La opinión

LA JUGABILIDAD DE FIFA sigue evolucionando hacia una perfección que creíamos ya alcanzada. Realista, impredecible y jugable como ningún otro simulador, te hará vivir el mundial como si estuvieras con La Roja.



Por L. Fernández

360 PS3 DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

EMPEZARÁS SIEMPRE SIN ARMAS, hay que robárselas a los enemigos.

PERROS DE LA NOCHE CON SED DE VENGANZA

Un perrazo y su fortachón amo policía contra todos los criminales de la ciudad. Parecía que no iban a hacerlo, pero Jack Slate y Shadow han vuelto, y ésta es la mejor entrega de la saga.

Suena a tópico. Es más, lo es. Hablando con los amigos sobre un juego determinado... ¿cuántas veces te han dicho "el juego está bien, es divertido"? Sin mucho entusiasmo, pero con la evidencia de que a lo que estás jugando es algo con lo que has disfrutado y ya está. Como una peli de Van Damme, o un bestseller de Dan Brown, sabes que no es un peliculón o un librazo, pero oye, pasas un buen rato, que al fin y al cabo es de lo que se trata, y a otra cosa.

Pues *Dead to Rights Retribution* es eso. Un título de acción lineal en tercera persona, de disparos y lucha cuerpo a cuerpo, con un ritmo de la leche y la cantidad perfecta de controles como para poder dar la suficiente variedad a los enfrentamientos. Y con un perraco que muerde hasta en las gónadas.

Jack Slate es un rudo policía de Grant City con tendencia a renunciar a su placa a menudo y problemas con su jefe. El desencadenante de la trama será el descubrimiento de un entramado criminal en el que están metidas todas las bandas y mafias de la ciudad y que pretende sumirla en el caos. Las tríadas, un sindicato industrial anarquista, los paramilitares... Lo clásico de los hack'n slash urbanos de los 90, un bonito homenaje.

Esta parodia de argumento de película de policías es la excusa para desencadenar toda la rabiosa jugabilidad del título.



SÍ, EL PERRAZO LE está mordiendo los mismísimos huev... a ese pobre hombre. Y viene con logro / trofeo incluido. ¿Su nombre? "Cascanueces". Todo varón que vea la escena se retorcerá de dolor.





EL JUEGO DESTILA AROMA noir en todos los escenarios.

A MEDIDA QUE AVANZA la historia los fatalities se van volviendo más brutales.

Olisqueando a tu enemigo

MOMENTOS DE SIGILO PERRUNO

Volatile quería añadir un punto tranquilo, pero el juego no lo necesitaba. Los momentos sigilosos con Shadow rompen el ritmo y la IA de los enemigos deja mucho que desear. Básicamente, consisten en infiltrarse en una base y coger una llave para Jack, como si él no pudiese entrar a las bravas y matarlos a todos. Habría sido mejor suprimirlas y dar un paso más en la asistencia de Shadow a Slate en el grueso del juego.

- >La alternancia entre disparos y puñetazos.
- >La gran variedad de movimientos.
- >El ritmo del juego, totalmente alocado...

Arriba y abajo

- >...excepto los momentos de sigilo, aburridos.
- >No tiene multijugador, que hubiera sido la leche.
- >No es nada rejugable.

Una de las decisiones más brillantes de Volatile es que casi siempre te verás obligado a alternar entre puños y armas. Empiezas las misiones desarmado, por lo que tienes luchar a guantazos y pertrecharte con lo que le quites al enemigo —menudo momentazo, por cierto, quitarle el arma y reventarle el cráneo en el acto—. Siempre se te dará la opción de protegerte mediante coberturas del estilo de la mayoría de juegos de acción en tercera persona de esta generación. También hay un tiempo bala e incluso puedes raptar a un enemigo y utilizarle de escudo humano. Que el tío se revuelve, colleja para que se relaje y hasta que sus amigos le disparen a él por equivocación.

Pero las balas siempre escasean, por lo que a menudo volverás a los puños y las piernas, con sus golpes fuertes y débiles, una veintena de combos, la posibilidad de protegerse y los fatalities cuando el enemigo quede aturdido.

HAY MISIONES CON CUENTA atrás y lo más rápido para matar es disparar a la cabeza... ya sabes.

En cuanto a Shadow... los momentos de infiltración no aportan nada especial, pero sí aquellos en los que ayuda a Jack en batalla. Algunas sencillas órdenes de ven aquí, allí, ataca... y si estás en apuros él irá y matará a quien quieras, o le morderá un brazo para que tú acabas con él a placer.

DtR: Retribution no es rejugable ni tiene multi, no despunta técnicamente y es una experiencia para un rato. Pero tiene nervio y la variedad de movimientos hace que los momentos de más acción lleguen a ser, a veces, incluso brillantes. Es de esos juegos que se deja querer. ■

Interferencias



JUNGLA DE CRISTAL




REX



MAX PAYNE

360 PS3



Dead to Rights: Retribution

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Volatile Studios**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **59,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** / **Textos**

Pegi





Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	7.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	9.0

Nota final



La opinión

NO TIENE NADA que le haga especialmente bueno, pero es correcto en todos sus apartados. Ideal para aquellos que quieran pasar un buen rato en solitario sin muchas complicaciones y pasar a otra cosa sin más después de terminarlo.



Por D. Navarro

PC



Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **EA Los Angeles**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **5.0** Sonido **5.5**



Nota final

5.6

La opinión

NOS HEMOS QUEDADO muy decepcionados tanto por el título en sí como por la falta de cuidado de EA a la hora de lanzar el título en nuestro país. Un juego que no hace justicia a la saga y además, sin traducir.



Por 'Duardo'

PC COMMAND & CONQUER 4

ESTAMOS ANTE UN SUCEDÁNEO del modelo implantado por Dawn of War.



FINAL INDIGNO PARA UNA SAGA MÍTICA

Tras el buen sabor de boca de la tercera entrega, en 2007, la conclusión de la serie emblemática de los RTS da una vuelta de tuerca al concepto, dejándose muchas cosas en el camino.

>Si te olvidas de que es un Command & Conquer, no es aburrido, pero te darás cuenta tarde.

Arriba y abajo

>La decepción de sentir que no se hace justicia a la saga
>Técnicamente es sólo pasable.
>No está traducido.

Porque el camino que ha tomado el estudio EA Los Angeles a la hora de enfrentarse al cuarto título de la saga dejará sorprendido a más de uno. Por de pronto, el sistema cambia completamente, está irreconocible. Ahora estamos ante un RTS táctico de juego rápido al más puro estilo *Dawn of War*. Ya no existe la función de producción ni de acampamiento. Pues no, amigos. Ahora nuestras unidades seguirán una dinámica completamente móvil no existiendo tampoco un árbol de tecnologías propiamente dicho.

Con tres clases principales: Ofensiva, Defensiva y de Apoyo, sus desarrolladores han pretendido simplificar el sistema de juego y no lo han conseguido, porque ***Command & Conquer 4*** tiene, por si fuera poco, una de las curvas de aprendizaje más abruptas de los últimos títulos. *Supremme Commander 2* os parecerá un paseo por el parque.

El problema principal de ***C&C4*** es que no es un título aburrido, pero el peso de la saga y el poco cuidado puesto en su lanzamiento, —imperdonable que ni lo traduzcan—, invita a pensar que la propia Electronic Arts no tiene las cosas muy claras con respecto a la calidad o funcionamiento de esta franquicia.

Técnicamente, además, el juego también muestra una calidad bastante regular, con unos menús muy poco trabajados y un modelado de unidades que está algo fuera de lugar en los tiempos que corren y vistos sus competidores. ■





LA ACCIÓN ES AHORA mucho más rápida y centrada en el componente táctico.

Domina toda la temporada con la GUÍA MARCA OFICIAL MotoGP

GUÍA MARCA OFICIAL

MotoGP 2010

A LA CAZA DE ROSSI

Ya a la venta

POR SÓLO 3€

No la dejes escapar

- Entra en **el box de Rossi** y conoce sus secretos.
- Descubre a **los españoles más rápidos**.
- Súbete con los pilotos a **las mejores motos**.
- Siente el vértigo de **los 18 circuitos**.
- Acelera a fondo y consigue **los datos más completos**.

tve rne rtve.es



MARCA
se sale



PC



Silent Hunter V

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Ubisoft Rumanía**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.3** · Sonido **8.5**



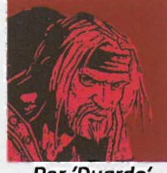

Jugabilidad **8.0** · Adicción **8.6**

Nota final



La opinión

UN TÍTULO QUE continúa la aclamada saga Silent Hunter, con importantes novedades tanto jugables, —la incorporación del interior del submarino—, como el espectacular avance gráfico. Los amantes de la simulación están de enhorabuena con esta nueva entrega.



Por 'Duardo'

PC SILENT HUNTER V



EL INTERIOR DEL SUBMARINO está recreado con todo lujo de detalles.

AL FIN PODRÁS PASEAR POR TU SUBMARINO NUCLEAR

Tras cuatro entregas con luces y sombras, el simulador de submarinos por excelencia sufre un profundo y muy grato lavado de cara.

Aunque es posible que echemos en falta cosas de otras ediciones. En esta ocasión, Ubisoft ha preferido centrar su atención en la simulación más cercana a un modelo concreto de submarino (realmente cuatro) y prescindir del gran elenco de posibilidades de pasadas versiones. ¿La razón? Que ahora podremos pasearnos por el interior de nuestro navío, conversar directamente con cada responsable e incluso tener en cuenta aspectos como la moral o un cierto elemento rolero en la subida de habilidades de cada uno de nuestros tripulantes.

Silent Hunter V da así un paso de gigante y apuesta por una inmersión mayor —ojo al chiste fácil— en la experiencia real de encontrarse capitaneando un submarino de la II Guerra Mundial.

Al mismo tiempo, el avance gráfico que supone *Silent Hunter V* es espectacular. Estamos en la posición de afirmar que el título de Ubi muestra el mejor agua representado en un videojuego. Cuando usamos la cámara exterior, tenemos la posibilidad de seguir las evoluciones de nuestra nave tanto sobre el agua como debajo de ella y el realismo conseguido es apabullante.

En el apartado jugable, *Silent Hunter V* ofrece lo que se espera de una saga como ésta. Es un título de simulación donde la paciencia será nuestra virtud. Misiones de patrulla y caza en la campaña que nos harán recorrer medio Atlántico norte, atendiendo a las exigencias de la comandancia. Si éste es tu rollo, te encantará.

Los admiradores de la saga han detectado una serie de bugs importantes que esperamos Ubi resuelva pronto a modo de parches. Por lo demás, muy recomendable. ■



EL AGUA CONSEGUIDA EN este título es, quizás, la mejor de las recreaciones hasta el momento.



CAZAR BUQUES SE CONVIERTE en algo bastante complicado cuando los torpedos van rectos.



EL BEAT'EM-UP DE LA DÉCADA SE SUPERA

El prefijo Super vuelve a servir a Capcom para convertir al mejor juego de lucha de la temporada en el rival a batir.

La primera versión de *Street Fighter II* sacudió los salones recreativos como ningún otro juego; luego llegó *SF2 Champion Edition* y *Turbo*, pero la auténtica revolución vino de la mano de *Super Street Fighter II*. La historia se repite con el título que le ha devuelto al género la gloria de antaño: el gran *Street Fighter IV* mejora, incluye nuevos personajes y movimientos y, como no, añade el prefijo Super a su título.

Capcom ha creado el juego de lucha de la década y, como en los viejos tiempos, en lugar de dejarlo morir con el paso de los años, lo ha actualizado para seguir dando vida a un género que ha pasado de los duelos en los recreativos a las partidas online. ***Super Street Fighter IV*** aporta un nuevo equilibrio entre todos los personajes, corrige ciertas rutinas y problemas en las preferencias de los ataques (como es en el caso de Guile) e incluye la posibilidad de seleccionar entre dos diferentes Super Combos en el momento de elegir a nuestro personaje (como ocurría en *Street Fighter III: 3rd Strike*). Y eso no será lo único que saldrá de esa última entrega bidimensional de la saga, ya que algunos de sus personajes también han dado el salto poligonal. Dudley, Ibuki y Makoto harán aparición en el juego desde el comienzo (Capcom confirmó que no habría personajes secretos para que eso no afectase a las partidas online), y se unen a otros siete nuevos luchadores: Adon, Guy y Cody (serie *Alpha*), T. Hawk y Dee Jay (que estuvieron a punto de aparecer en el *SFIV* original) y dos personajes totalmente nuevos, Hakan y Juri. El primero es un luchador turco de lucha en aceite, que se impregnará con un barril al comienzo de cada combate, mientras que Juri, de origen coreano, hará uso únicamente de sus piernas para atacar a sus oponentes. Otra de las novedades es el regreso de las fases de bonus del *Street Fighter II* original: la destrucción del coche y de los barriles.

Junto a las novedades en el equilibrio entre personajes, su jugabilidad también estará marcada por la presencia de nuevos modos de juego online como el Team Battle (lucha por equipos de hasta ocho personas), Replay Channel (para ver repeticiones de los mejores combates) y Endless Battle (rey de la montaña). Lo mejor, sin duda, su precio: 39,99€. ■



LOS MINIJUEGOS TE ENFRENTAN a otros jugadores.



SESENTA FASES DIVIDIDAS EN seis mundos diferentes.

LA EVOLUCIÓN ES MUCHO MAYOR QUE SU PRECIO

>Diez nuevos personajes.
>Vuelven las fases de bonus de SF2.
>Más equilibrio entre luchadores.
>Su precio: 39,99€

Arriba y abajo

>Todavía hay gente que piensa que no merece la pena comprar este juego teniendo el *Street Fighter IV* original...

360 PS3



Super Street Fighter IV

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **DIMPS/Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1 - 2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.1	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.4	9.3

Nota final



La opinión

SERÍA EXTREMADAMENTE FELIZ si cada año, como hace casi una década, Capcom buscase una excusa suficientemente importante para lanzar un nuevo *Street Fighter*. Equilibrio, nuevos modos y luchadores... ¡y encima por 40 euros escasos!



Por L. Fernández

Super Street Fighter IV

Wii



Alicia en el País de las Maravillas

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Etranges Libellules**
Editora: **Disney Interactive**
Precio: **59,95€€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 | Sonido 8.0
Jugabilidad 7.5 | Adicción 7.5

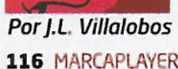
Nota final

7.8

La opinión

EL PAÍS DE las Maravillas resulta ser un lugar bastante atrayente. Estamos ante un buen juego de aventuras, completo en situaciones, con una narrativa sobresaliente y, además, con la posibilidad de juego cooperativo.





Por J.L. Villalobos

NDS Wii PC ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS



TENDREMOS QUE PONERNOS EN la piel de diferentes personajes en esta aventura.

>Poder cambiar de personaje y habilidades.
>Gran diseño de personajes y de niveles.
>Agradable apartado visual.

Arriba y abajo

>Demasiado sencillo.
>Que se piense que por ser un juego de una película no se va a encontrar un título de calidad.

AVENTURA EN UN MUNDO 100% TIM BURTON

Alicia en el País de las Maravillas se presenta como una entretenida aventura muy orientada al multijugador en una sola consola.

Alicia en el País de las Maravillas se sitúa 10 años después de la novela original de Lewis Carroll. El Submundo se encuentra bajo el yugo de la Reina Roja y sólo la auténtica Alicia, la que salvara a sus habitantes hace ya una década, podrá encontrar la espada vorpalina y liberar del mal a los estrafalarios habitantes de este lugar. Es por ello que los personajes de la novela principal, a saber, el conejo blanco, la liebre, el lirón, el gato de Chesire y el Sombrerero Loco serán los guías de la famosa y descuidada rubia en su aventura. La historia se nos contará de forma muy dinámica, con cinemáticas realizadas con el propio motor del juego. Hay que destacar la más que notable traducción y doblaje al castellano.

Lo más interesante del título es poder alternar entre todos estos personajes en tiempo real para utilizar las habilidades de cada uno a la hora de resolver puzles o sortear obstáculos. Detener el tiempo, mover objetos a través de la telequinesis, utilizar la invisibilidad para encontrar nuevos caminos o crear ilusiones ópticas serán habilidades que estarán a nuestra disposición. En este sentido, el mando de Wii está perfectamente implementado, usando el puntero para interaccionar con los diferentes elementos sensibles a nuestros poderes. Gracias a la alternancia de situaciones y a la ajustada dificultad del juego podremos avanzar en la trama sin que nos resulte ni tedioso ni demasiado fácil. Hay que agradecer que haya cierto nivel de rejugabilidad de los niveles para disfrutar con todos ellos al máximo y poder encontrar todos los objetos y extras, así como un modo cooperativo en el que dos jugadores podrán compartir la aventura.

A nivel técnico y artístico, el título goza de un acabado más que notable. Exploraremos un País de las Maravillas desconcertante, sombrío, mágico. El diseño de todos y cada uno de los personajes evoca esa atmósfera típica de las producciones cinematográficas de Tim Burton.

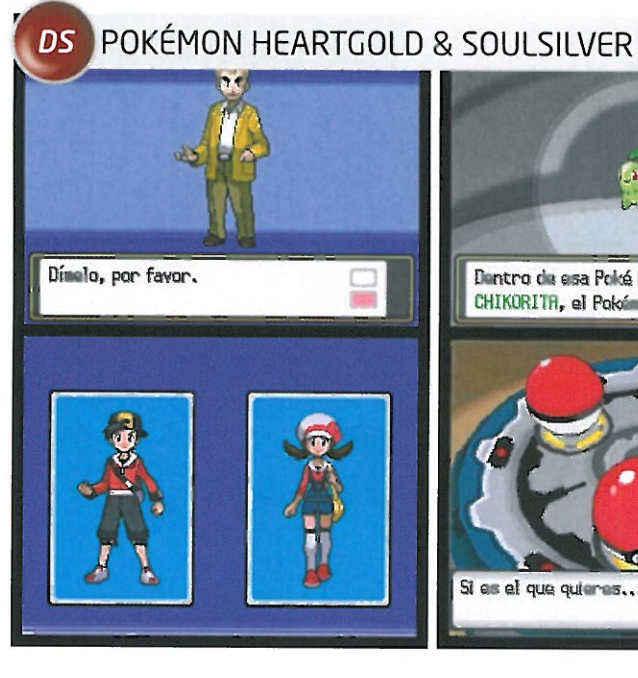
Las únicas pegas que se le pueden achacar a este título es una mayor complejidad de las situaciones que se nos van planteando, y que muchos jugadores exigentes no se verán atraídos por él. Por el resto, una aventura muy bien planteada que se ha ganado el puesto de título recomendable para la sobremesa de Nintendo. ■



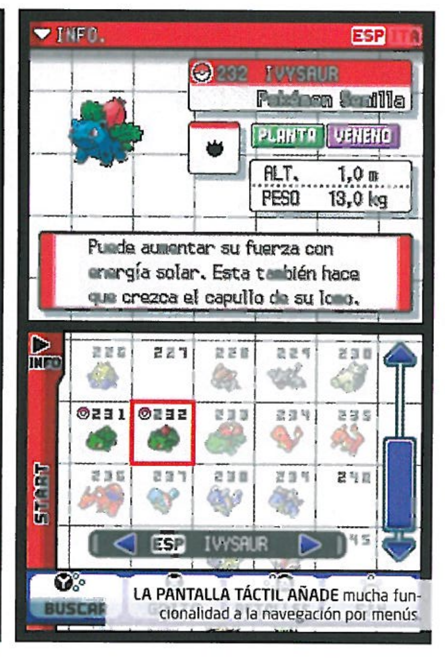
EL ASPECTO DEL JUEGO está muy cuidado, aunque presentará algún que otro problema de cámaras.



LA AMBIENTACIÓN ESTÁ MUY ligada al universo de Tim Burton y todas sus creaciones.







LA PANTALLA TÁCTIL AÑADE mucha funcionalidad a la navegación por menús.

PEQUEÑOS MONSTRUOS CON CORAZÓN DE ORO

La mítica saga de Nitendo vuelve con un remake de los juegos aparecidos a finales de 1999, Pokémon Gold y Pokémon Silver, adaptados a la nueva portátil.

Dice la sabiduría popular que nunca segundas partes fueron buenas. Seguro que quien inventó la frase no conocía los pokémon, porque después de 14 años de éxitos, más de 20 títulos en el mercado y superados los 200 millones de juegos vendidos, los pequeños monstruos de bolsillo siguen teniendo una salud de hierro.

Pokémon HeartGold & SoulSilver son la re-edición del juego aparecido en 1999 para GameBoy Color, con un control re-adaptado a la nueva Nintendo DS que aprovecha la pantalla táctil a la perfección, permitiéndonos movernos por los menús con una soltura y rapidez que hace 10 años era difícil de conseguir. El juego responde a los cánones clásicos de la saga, y nos permite acompañar a un joven entrenador de Pokémon en su viaje por la conocida región de Johto, cazando pokémon salvajes y entrenándolos hasta convertirlos en lo suficientemente fuertes como para enfrentarnos con posibilidades tanto a los malvados componentes del Team Rocket, como a los distintos entrenadores que encontraremos en cada ciudad que visitemos.

Esta vez, aunque no es la primera, nuestros pequeños monstruos no viajan sólo en nuestra mochila, sino que uno de ellos, a nuestra elección, nos acompañará físicamente durante toda la aventura, y tenemos la posibilidad de relacionarnos con él y comprobar sus reacciones en las distintas situaciones a las que haremos frente.

El juego, además, viene acompañado de un Pokéwalker, un dispositivo electrónico que podemos conectar con nuestro juego para enviarle el pokémon que elijamos y poder así llevárnoslo a cualquier parte. Caminar con el aparato en cuestión nos proporcionará puntos que podemos usar tanto para conseguir nuevos objetos, como para cazar nuevos pokémon que más tarde podremos transferir de vuelta a nuestro cartucho. ■



LA MOVILIDAD POR LA pantalla es mucho mayor gracias al nuevo control.



LLÉVATE TODOS LOS POKÉMONS contigo en el Pokéwalker.

DS



Pokémon Heartgold & Soulsilver

Género: **Acción Rol**
Desarrolladora: **Game Freak**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-5**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos  9.0
Sonido  8.0
Jugabilidad 8.0
Adicción 8.5

Nota final


8.4

La opinión

AUNQUE NO APORTA demasiadas novedades a la saga, es un juego que merece la pena tanto para los fans de Pokémon como para los recién llegados a la serie. Además, incluye un dispositivo como el pokéwalker, una frikada, y al mismo tiempo un incentivo para su compra.



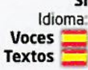
Por Ángel Llamas

PC



Warhammer 40.000: Down of War II Chaos Rising

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Relic**
Editora: **THQ**
Precio: **34,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos · Sonido



Jugabilidad · Adicción



Nota final



La opinión

RELIC SIGUE DANDO en el clavo con su estilo de juego RTS rápido con elementos de rol y de acción que hará las delicias de los amantes de la estrategia táctica. Y si te gusta Warhammer, ¿a qué estás esperando?



Por 'Duardo'

PC WARHAMMER 40.000: DOWN OF WAR II CHAOS RISING

MÁS WARHAMMER TÁCTICO QUE NUNCA

La saga *Dawn of War* es una de las más valoradas en el mundo del RTS de acción. En esta expansión, Relic apuesta también por el rol.

>Su alto grado de diversión.
>Las nuevas unidades.
>El avance técnico.
>Que puedas jugar de forma indemendiente.

Arriba y abajo

>inicialmente ha salido con varios bugs para usuarios de ATI.

Entre los grandes títulos que reinventaron el género RTS, la saga de Relic ocupa, —parafraseando a Iker Jiménez—, un puesto de excepción. Muchos admiradores y un sistema de juego que fusiona elementos de RTS clásico, con arcade e incluso leveleo de personajes.

Chaos Rising se presenta como una expansión independiente de *Down of War II*, con una historia que recuerda a la del film de culto *Even Horizon*. El planeta Aurelia ha salido de la Disformidad y vuelto a nuestro plano tras la Tormenta del Dolor y trae regalito incorporado.

La campaña principal es de lo mejorcito que hemos jugado últimamente, con un desarrollo muy divertido, buena caracterización de personajes y la posibilidad de jugarla en modo cooperativo.

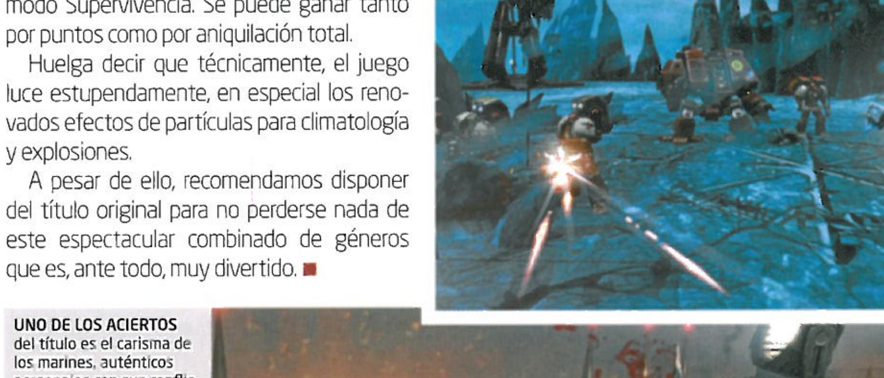
El título ofrece su sistema de flanqueos y de coberturas, fundamental para nuestras estrategias de avance o defensa, sobre todo en niveles difíciles, además de subir el tope de nivel de nuestros personajes del 20 al 30.

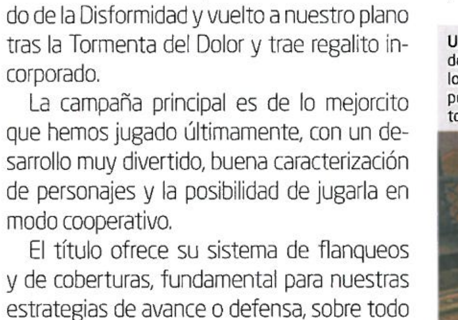
Por su parte, el sistema multijugador añade hasta siete mapas más a los habituales y un nuevo modo libre en el que podremos enfrentarnos hasta a 5 jugadores reales en modo Supervivencia. Se puede ganar tanto por puntos como por aniquilación total.

Huelga decir que técnicamente, el juego luce estupendamente, en especial los renovados efectos de partículas para climatología y explosiones.

A pesar de ello, recomendamos disponer del título original para no perderse nada de este espectacular combinado de géneros que es, ante todo, muy divertido. ■

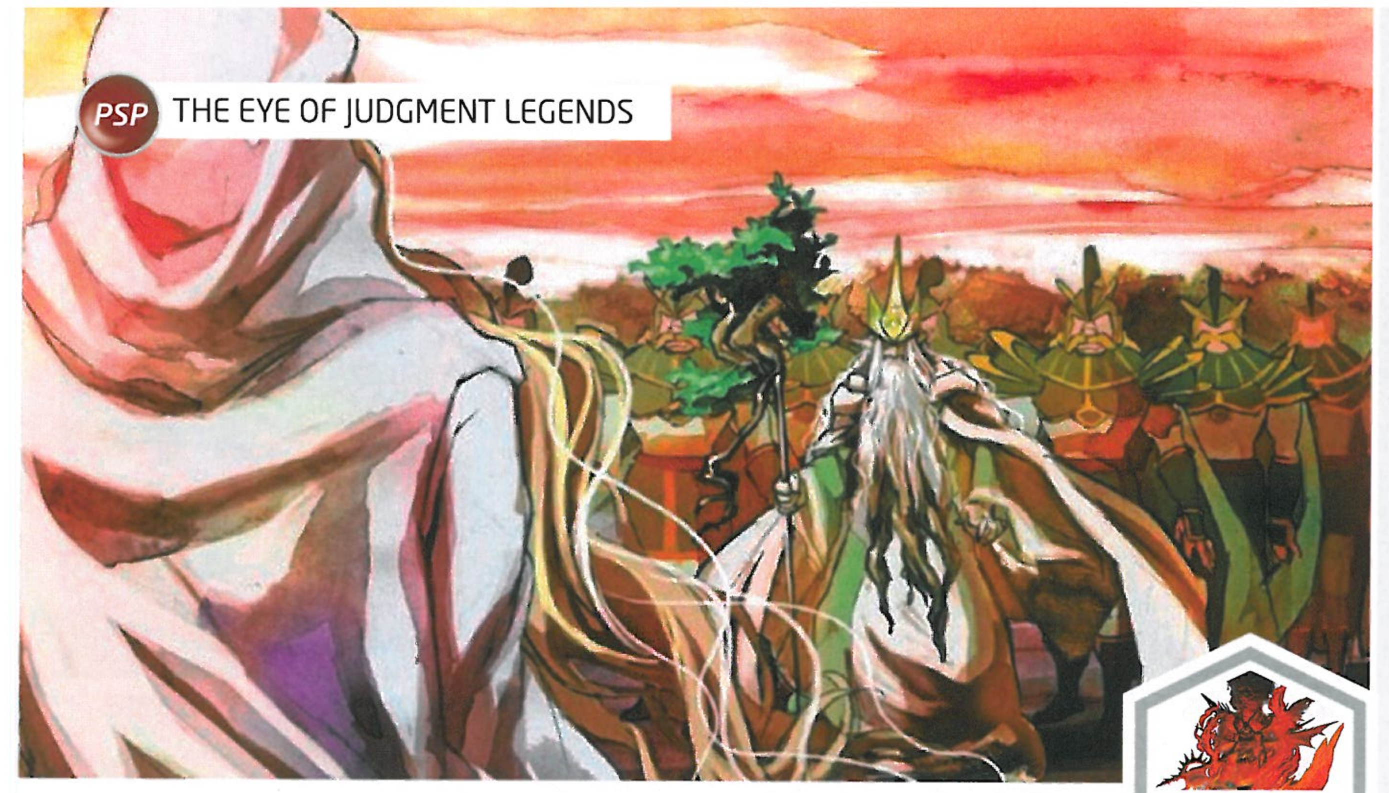








UNO DE LOS ACIERTOS del título es el carisma de los marines, auténticos personajes con sus conflictos y buenos diálogos.



AJEDREZ Y FANTASÍA EN FORMA DE CARTA

La versión portátil del juego de estrategia de 'realidad aumentada' de Sony llega con a PSP con una nueva historia pero sin Playstation Eye.

>Un sistema de juego muy equilibrado, completo y complejo.
>La historia es una excusa, pero está bien.
>Gran variedad de naipes.

Arriba y abajo

>Los que gusten de coleccionar las cartas físicas las echarán de menos.
>Está poco trabajado técnicamente

Cuando hace más de dos años se anunció la llegada de *The Eye of Judgment* para Playstation 3, a muchos amantes de los juegos de rol de cartas se les hizo la boca agua. Un videojuego de estrategia de naipes con la posibilidad de jugar con mazos reales fue una gran idea, aunque cara para el jugador que quería una buena colección.

Pues *The Eye of Judgment Legends* ofrece prácticamente lo mismo, pero en versión reducida y sin cartas físicas ni Playstation Eye. A algunos les gustará por aquello de no tener que pagar cartas, a los más puristas no tanto. Las mismas cartas, el mismo estilo de juego y un modo historia diferente y de buena calidad para un título de estas características. Además de éste, dispones de multijugador ad-hoc y online, sin duda lo mejor del título, así como un coliseo para enfrentamientos fuera de la historia.

Sobre la mesa

Si no conoces en qué consiste el juego, lo primero que debes saber es que el tablero está dividido en nueve zonas, y gana el primero que ocupe cinco. Cada uno cuenta con una maza de treinta cartas de las que tiene cinco disponibles al principio. Hay siete tipos: fuego, agua, tierra, bosque, biolito, hechizo y neutrales, cada una con sus funciones. Las dos últimas provocan estados alterados durante la partida. Sin embargo, las cinco primeras son unidades militares y menos biolito, reaccionan mejor o peor en función del elemento del cuadro de tablero en el que las pongas. Es decir, si pones una unidad de fuego en una casilla de fuego, aumenta la vida, mientras que si la pones en agua será más débil. Y cada una tiene sus particularidades, como diferentes orientaciones de ataque, unas son defensivas y otras ofensivas...y cada una cuesta determinada cantidad de maná, la cantidad de puntos que gastas en poner una carta sobre la mesa. Todo un ajedrez rolero sin dejarte un duro de más en cartas. ■



EN CADA TURNO SE te asignan dos puntos de mana más.



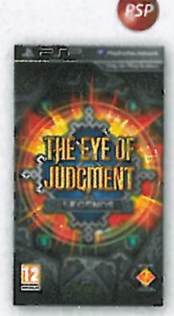
TÚ HAS SIDO ELEGIDO para salvar al mundo de Lord Biolito.



EL MAPA DEL MUNDO es a la vez menú y división de capítulos.



EN EL MODO HISTORIA, antes de cada batalla habrá diálogos.



The Eye of Judgment Legends

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **SCE Japan Studio**
Editora: **Sony C.E.**
Jugadores: **2**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
6.0	6.0	8.0	8.0

Nota final



7.0

La opinión

AHORA QUE PSP tiene cámara, se podría haber cambiado el planteamiento y que valiesen las cartas, aunque por otra parte no tendrás que gastarte más dinero. Por lo demás, sigue siendo prácticamente igual que el de PS3.



Por D. Navarro

360 PS3 PC



Prison Break: The Conspiracy

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Zootfly**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95€ (360, PS3); 39,95 € (PC)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.5
Sonido 8.0
Jugabilidad 6.0
Adicción 6.5

Nota final



La opinión

UN TÍTULO LICENCIADO más que pasará sin pena ni gloria por esta generación. Si te gusta mucho la serie, súmale un punto y medio a la nota final, pasarás un buen rato con él. Pero si no te llamó la atención la historia de Fox River no encontrarás alicientes para jugarlo.



Por D. Navarro

360 PS3 PC PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

T-BAG, PROBABLEMENTE EL PERSONAJE más inquietante de la serie. Su presencia llena la pantalla, pero es escasa.

HAY PEQUEÑAS ESCENAS DE plataformas dentro de la infiltración. Es de lo más interesante del juego.

LOS POLICIAS ORGANIZAN PELEAS de vez en cuando. Buena oportunidad para sacar dinero.

> Vivir en primera persona lo que es Fox River.
> Presenciar la trama desde otro punto de vista.
> Contar con las voces reales de algunos personajes

Arriba y abajo

> El sistema de infiltración, más rígido imposible.
> Las misiones se basan en ir de un sitio a otro como un pollo sin cabeza.

VIDAS PARALELAS EN EL TRULLO

Scofield, Abruzzi y demás tienen nuevo compañero. Un agente de La Compañía que nos hará ver la serie con otros ojos.

No son muy comunes los videojuegos de prisiones, y tampoco debe ser demasiado fácil desarrollar uno en un entorno tan cerrado, pero con un argumento como el de 'Prison Break' detrás, se podría haber conseguido mucho más.

The Conspiracy nos devuelve a la primera y mejor temporada de la serie. Iremos repasando capítulo a capítulo desde un punto de vista distinto desde el que observamos todo lo que pasa. Tom Paxton, el protagonista, es un topo que debe investigar qué es lo que trama Michael Scofield, y para ello tendrá que llevar a cabo misiones que le encargarán los distintos personajes de la serie. Casi siempre se trata de ir de un lado a otro infiltrándose en lugares en los que no deberían estar los presos: cocinas, enfermería, tejados...

El problema es que el grueso del juego, la ocultación, es totalmente inflexible. Sólo hay un camino por el que ir, los guardias siempre siguen los mismos patrones y si te pillan ni siquiera te atacan ni puedes huir, simplemente se acaba la partida y vuelves al punto de control, da igual que sea un policía, una enfermera o tu madre. Se trata de un ensayo y error que llevar a cabo por los mismos escenarios durante las ocho o nueve horas que dura.

También hay fases de lucha y QTE's, aunque no tienen peso específico por sí mismo como para que el conjunto mejore. Sólo satisfará a aquellos fans de la serie sedientos de revivir la historia un rato. ■



DS MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES







SU ASPECTO INFANTIL NO debe ser lo que os eche para atrás en este profundo título.

ESTRATEGIA Y VICIO CON SABOR A CLÁSICO

El salto a la portátil de Nintendo de la mítica saga *Heroes of Might & Magic*, y la apuesta más sólida como título de rol estratégico dentro del catálogo de DS.

Nintendo DS puede presumir de contar en su catálogo con grandes juegos de rol estratégico. A títulos como *Final Fantasy XII: Revenant Wings*, *Fire Emblem* o *Disgaea DS* se suma este que nos ocupa, basado en el universo de *Heroes*, saga que iniciara 3DO hace casi 20 años.

Estamos ante un título que vuelca todo su peso en la campaña para un jugador. Aquí se nos irá narrando una historia de los jóvenes herederos de las diferentes facciones del mundo de Ashán, en conflicto desde que las fuerzas demoníacas sembraran el odio entre las diferentes razas. Gracias a esta historia podremos jugar con las cinco facciones disponibles en el juego: humanos, elfos, magos, nigromantes y demonios, cada uno con su propia campaña.

Aún así, la miga de este juego no está en la historia sino, como bien se puede suponer, en los combates. Cada facción contará con su propia magia racial, así como con muros defensivos que, dependiendo de la raza que estemos manejando, tendrán un tipo de propiedad u otra. Además, cada ejército contará con tres tipos de unidades básicas, dos de élite y dos campeones. Así, podremos encontrar desde osos, arqueros elfos, dragones o árbores, hasta ángeles, caballeros, zombies, dragones de hueso, djinns, gremlins, pesadillas o cerberos. El número de unidades resulta suficiente, cada una con sus propias características.

POR SUERTE, TODOS LOS textos del juego están traducidos al español.

¿Cómo se juega? Pues partiendo de una premisa tan básica como alinear unidades del mismo tipo y color para que puedan atacar al bando contrario, podremos llevar a cabo hasta tres movimientos básicos en cada turno. La mecánica se irá complicando y ofrecerá un sistema de juego profundo, adictivo, con gran cantidad de combos entre unidades diferentes, giros del rumbo de la batalla y estrategias demoledoras que harán que no nos despeguemos de este juego en horas. Además, las batallas ofrecen situaciones muy diferentes: desde arrasar con el ejército contrario a puzles estratégicos que nos calentarán la cabeza hasta su resolución, batallas en las que tendremos que proteger a un personaje o, al contrario, eliminar a un enemigo determinado, luchas frenéticas contra monstruos enormes y devastadores... A esto hay que añadirle las misiones secundarias que se nos irán pidiendo en los diferentes mapas y que nos ayudarán a subir de nivel tanto a nuestro héroes como a nuestras unidades.

En definitiva, un juegazo en toda regla al que sólo se le puede achacar un diseño un poco infantil y la ausencia de un modo de juego fuera de la campaña que nos ofrezca mapas que explorar con los héroes. ■

Might & Magic Clash of Heroes

DS



Might & Magic: Clash of Heroes

Género: **Rol/Estrategia**
Desarrolladora: **Capybara Games**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas



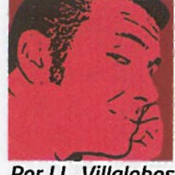
Gráficos 7.5 | Sonido 8.0 | Jugabilidad 9.5 | Adicción 9.5

Nota final

8.6

La opinión

UN GRAN JUEGO de rol estratégico que satisfará a todos los amantes del género y sorprenderá a aquellos que buscaban algo diferente dentro del catálogo de DS. Una muy aceptable recreación del universo de *Heroes of Might & Magic* que encuentra en la portátil de Nintendo una nueva aliada.



Por J.L. Villalobos

PS3 360



Cómo Entrenar a tu Dragón

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Etranges Libellules**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.0
Sonido 8.0
Jugabilidad 7.2
Adicción 7.2

Nota final



La opinión

UN JUEGO ENTRETENIDO y divertido que aportará horas de diversión a los más pequeños de casa. Su problema es ser repetitivo y tener una curva de dificultad variable (entre las misiones a pie y los combates).



Por Javier Artero

Wii PS3 360 DS CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN



> La posibilidad de personalizar nuestro dragón y subirlo de nivel.
> Doblado al castellano.
> Muy divertido en sus primeros compases...

Arriba y abajo

> ...aunque después se haga demasiado repetitivo.
> Algunos problemas con la cámara.

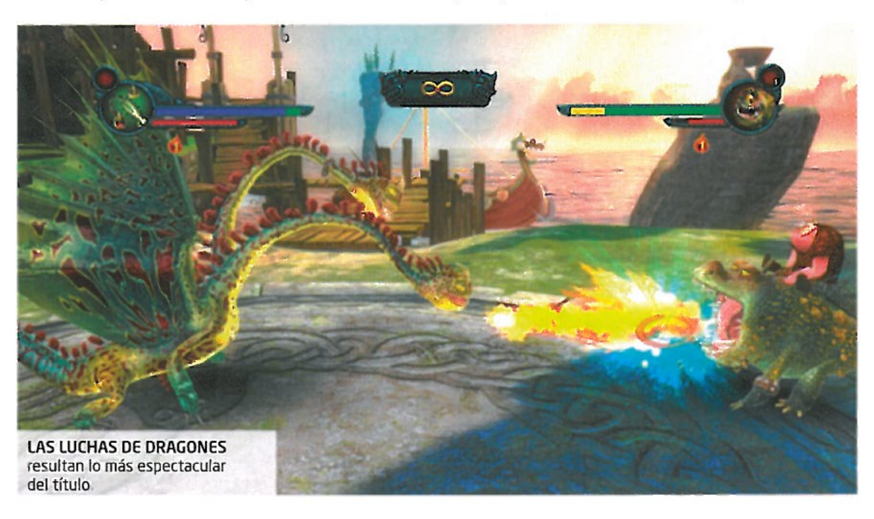
EL OTRO CAZAMONSTRUOS, A LOMOS DE UN DRAGÓN

El videojuego oficial de la película de DreamWorks propone convertirnos en expertos entrenadores de dragones en la época de los vikingos.

Como casi siempre que llega una película de animación a los cines, también recibimos el juego oficial para revivir las aventuras desde nuestro salón. La historia está ambientada en un mundo de vikingos y feroces dragones, en el que un joven llamado Hipo debe convertirse en un nuevo cazador de las míticas criaturas.

Ya en el juego, podremos elegir entre el rol de Hipo o de Astrid para una aventura en la que debemos coleccionar dragones y participar con ellos en grandes torneos. Para salir vencedores, será necesario tener el dragón en plena forma, cuidándolo con descanso, curas y comida... Para estas tareas, disponemos de una zona en la que además realizaremos distintas misiones secundarias que nos darán objetos, subir de nivel y desbloquearán nuevas partes para personalizar nuestro dragón.

Cómo entrenar a tu dragón es un juego de aventuras en tercera persona (cuando controlamos el personaje principal), que se fusiona con un título de lucha en los momentos de combate. Aquí controlaremos al dragón con una variedad creciente de combos. Su manejo es sencillo, pero algunos problemas con la cámara y lo repetitivo que resulta echan al traste el trabajo realizado. ■



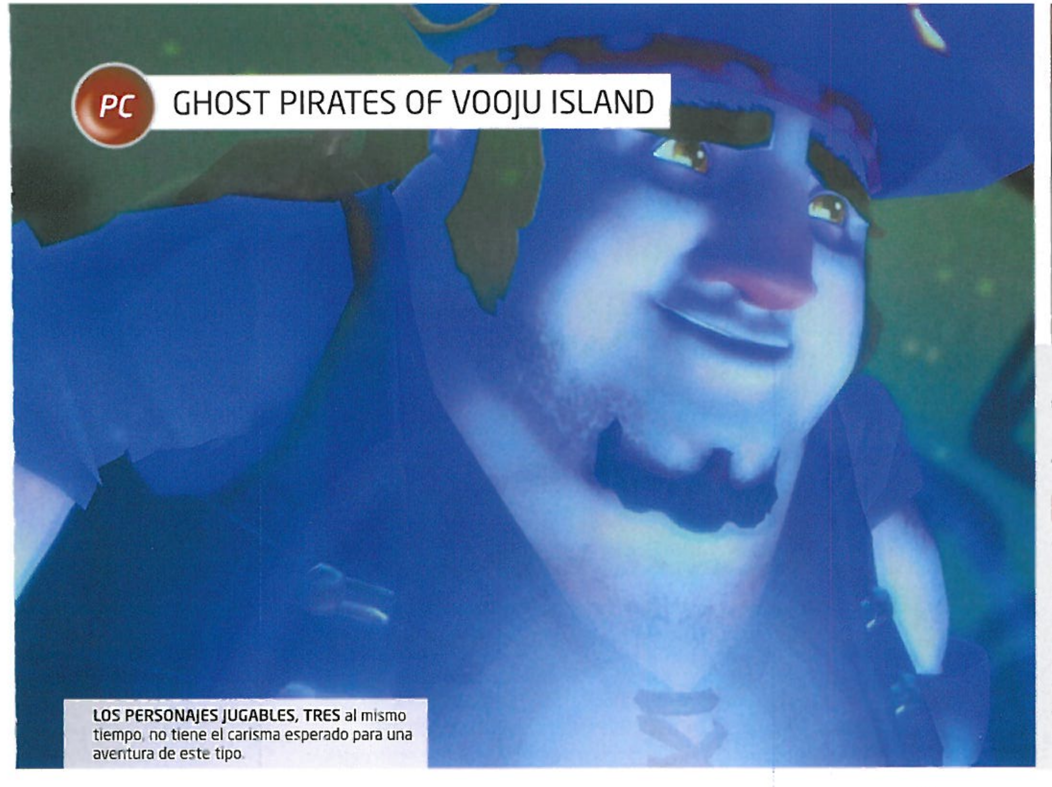
LAS LUCHAS DE DRAGONES resultan lo más espectacular del título



La película

YA EN LOS CINES

La película de Dreamworks ya está en los cines y está acumulando notables críticas desde su estreno. Además, para no perder la moda, ha llegado en 3D y dispone de las últimas técnicas en animación de personajes.



LOS PERSONAJES JUGABLES, TRES al mismo tiempo, no tiene el carisma esperado para una aventura de este tipo.



Bill Tiller

TODA UNA AVENTURA

A Bill Tiller le debemos el diseño de fondos de títulos como *The Dig*, *The Curse of Monkey Island*, *Rebel Assault* e *Indiana Jones y la Máquina del Tiempo*. Posteriormente, abandonó Lucas Arts y trabajó en diversas compañías, responsabilizándose del diseño de fondos de *Gulid Wars* o *LOTRO: Las Dos Torres*.

¿ALGUIEN SABE DÓNDE ESTÁ EL SR. THREEPWOOD?

Pues sí. Una aventura de los creadores de *A Vampyre Story*, en el caribe, con piratas, vudú, una chica, fantasmas... ¿dejavú? Más bien fallo de código en Matrix...

Pues detrás de este *Vooju Island* se encuentra nada más y nada menos que Bill Tiller, el antiguo jefe de diseño de fondos en LucasArts y responsable de, como no, *Monkey Island* en su parcela. Como ya sabréis, Bill fundó Autumn Moon y publicaron en 2008 la interesante *A Vampire Story* de la que todavía esperamos su continuación, pues la historia está inconclusa...

Pues algo ha pasado en la compañía del bueno de Bill durante estos tres años porque si no esto no tiene explicación. Ante la sensación agridulce que produce encontrarse ante un título que parece extraído de un todo a cien por la similitud con la saga de Guybrush, no podíamos más que acercarnos con cierto resquemor a *Ghost Pirates*. Y no ha sido para menos.

Repitiendo un esquema que a muchos nos ha encantado durante años, —y nos sigue encantando—, *Ghost Pirates* basa su desarrollo en el humor de sus diálogos y lo estrambótico de su desarrollo. Al mismo tiempo, nos encontramos ante una aventura gráfica de objetos, como ya nos tienen acostumbrados sus desarrolladores.

El problema es que *Ghost Pirates* parece un título hecho sin ganas, sin mimo. A unas animaciones claramente deficientes, se le une un movimiento facial digno de 'Tommy de la Tierra' o Código Lyoco, —y mira que los hay peores—.

Cierto es que el fuerte de Bill sigue estando ahí, con unos fondos de gran calidad. Pero eso no hace una aventura. ■



GRÁFICAMENTE, TODO AQUELLO QUE no se mueve, tiene buena pinta. Ojalá se hubiese quedado así.

> Los fondos son buenos.

Arriba y abajo

> A nivel de animaciones es un desastre y, en general, está diseñado como sin ganas.
> No tiene gracia.

Ghost Pirates of Vooju Island

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Autumn Moon**
Editora: **Friendware**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.0	7.0

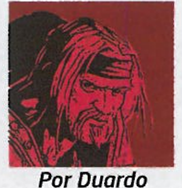
Jugabilidad	Adicción
6.0	5.0

Nota final



La opinión

UNA DECEPCIÓN PARA aquellos que esperábamos con impaciencia una nueva entrega de los chicos de Autumn Moon. Un título sin gracia, desarrollado sin ganas y que muestra muchas carencias a nivel técnico y narrativo.



Por Duardo

Ghost Pirates of Vooju Island

FAT PRINCESS: FISTFUL OF CAKE

PSP

PASTEL HASTA REVENTAR

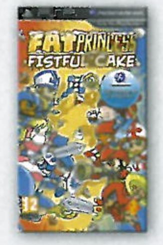




Un original hack'n slash con un buen componente estratégico y cuyo modo de juego principal es el clásico Captura la Bandera. Solo que en este caso lo que se captura es una princesa gorda. La tuya está raptada en el castillo del enemigo, y tú tienes presa en el tuyo a la contraria. Y para que ahí se quede, en tu equipo tenéis que cebarla a pasteles para que coja peso y sea más difícil de transportar, mientras asediáis la fortaleza contraria para rescatar a la heredera de tu reino y la protegéis del camino al trono.

Tu soldadito, único e intransferible, tendrá que coordinarse con los demás para conseguir el objetivo. Y lo primero es asignar roles. Hay cinco: soldado, obrero, arquero, mago y sanador, con alguna que otra variante que adquirimos en el castillo libremente. Por eso es buena la comunicación, de poco sirve tener muchos soldados si no hay nadie que les cure.

Una propuesta original, colorida y llena de humor. *Fistul of Cake* es un entretenimiento ameno que merece la pena si te gusta jugar online. ■



Fat Princess: Fistul of Cake

Género: **Hack'n Slash**
Desarrolladora: **Titan Studios**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas





Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Dificultad
8.0	9.0	8.0	8.0

Nota final



8.2



FISTUL OF CAKE TIENE más capítulos off-line que el original de, pero la gran baza de este juego sigue siendo el multijugador.

STROKE OF FATE: OP. VALKYRIE

PC

¿QUIEN QUIERE VER A HITLER MUERTO?



Tras un decepcionante *Dead Mountaineer's*, Akella se redime con este ***Stroke of Fate: Operaciçon Valkyrie***, una producción más cuidada con el interesante trasfondo de la popular operación Valkyrie cuyo objetivo no era otro que asesinar al Führer. El título discurre completamente en fondos 3D prerrenderizados de buena calidad y con posibilidades tan curiosas como poder jugar en tonos sepia o incluso en blanco y negro. Además, el título está completamente doblado al castellano y éste se nos antoja al mismo nivel que los mejores de FX. Su desarrollo es sencillo y sin elementos destacables, pero entretiene y posee una buena historia. ■

Stroke of Fate: Op. Valkyrie

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Akella**
Editora: **Friendware**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



7.5

CATE WEST: THE VANISHING FILES

DS

CON MIL ZOMBIS A TUS ESPALDAS



Las aventuras gráficas y la DS se llevan a las mil maravillas. Se ha demostrado con muchos títulos y ***Cate West*** no viene sino a reforzar este argumento. Buscar pistas, hablar con sospechosos y examinar escenarios (hay más de 50 en el título) se convierte en un pasatiempos perfecto. Si además el juego está traducido al español completamente, los obstáculos son mínimos. El punto fuerte de *Cate West* es el argumento. La novelista protagonista, que cuenta con una serie de habilidades paranormales, se enfrenta a varios casos que aparecen en sus sueños. Pero para resolverlos tendremos que hacer uso de sus extraños poderes. ■

Cate West: The Vanishing Files

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **Gamenauts**
Editora: **Nobilis**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



7.0

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

UN PEQUEÑO GRAN DESCUBRIMIENTO



El planteamiento que los desarrolladores franceses hacen del título para DS es completamente distinto al del Wii en lo estético, pero no tanto en el concepto. Como en aquel, volveremos a poder ir saltando de un personaje a otro para aprovechar las habilidades específicas de uno u otro. De esta manera se irán resolviendo los diferentes puzles que plantea esta aventura que está a medio camino entre un juego infantil y un juego adulto. No termina de ser ni una cosa ni otra y eso puede echar para atrás a muchos. Con una dirección de arte espectacular, es de esos pequeños juegos a tener muy en cuenta.

Alicia en el País de las Maravillas

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Etranges Libellules**
Editora: **Disney Interactive**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: Textos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



SONIC CLASSIC COLLECTION

CON EMERALD HILL EN LA RETINA



Volver a recorrer los coloridos escenarios de los cuatro primeros juegos de Sonic puede provocar sentimientos de nostalgia y emoción a muchos (los más viejos del lugar) y se convierte en una tarea obligatoria para los jóvenes que no conozcan al erizo azul. Este recopilatorio de los cuatro primeros 'grandes éxitos' de la mascota en la consola Mega Drive ha salido para Nintendo DS y, además, en España (y esto es exclusiva mundial), acompañado de una buena cantidad de regalitos que completan una edición de coleccionista espectacular. Un plataformas en dos dimensiones y scroll lateral espectacular que evita todo tipo de innovación táctil. Muy bien adaptado.

Sonic Classic Collection

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **SEGA**
Editora: **SEGA**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

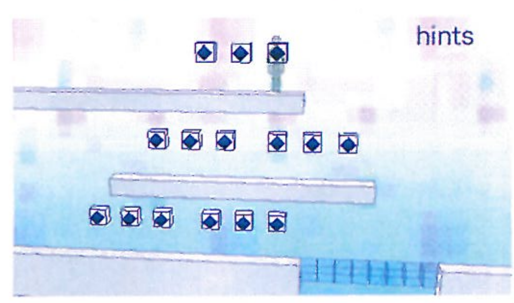
Nota final



ECHOSHIFT



ROL Y ACCIÓN DE LA MANO DE LA MUERTE



El maniquí que nos enamoró en *Echocrome* ha vuelto, aunque este nuevo título sólo comparte con aquel estética y protagonista. La nueva propuesta ha sido desarrollada por la compañía Artoon (la compañía de el ex-Sonic Team Naoto Ohshima, creador de Blue Dragon, entre otros títulos) y eso es mucho pedigrí. Nos plantea 60 puzles donde tenemos que hacer llegar al maniquí a la salida de cada plataforma, pero en esta ocasión podremos manejar el tiempo a nuestro antojo para conseguirlo. Los maniquís del pasado y del futuro pueden echar un cable al del presente. Un lío, pero que se traduce en un juego de puzles muy adictivo.

Echoshift

Género: **Puzle**
Desarrolladora: **Artoon**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **19,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: Textos

Pegi

3

www.pegi.info

Nota final



SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE





PILOTANDO LOS MEJORES TURISMOS



Basado en el Campeonato italiano de Superstars, nos llega la segunda entrega del juego de conducción que apareció el año pasado y que vuelve a contar con todas las licencias de circuitos, coches y pilotos. A pesar de incluir diversas mejoras en los daños, las colisiones o la física, técnicamente sigue sin sorprender demasiado y continúa presentando unos modos de juego bastante escasos, alguno más tanto offline como online, pero sin ser suficientes para proporcionarte unas buenas horas de juego. Es correcto en el manejo y en la sensación de velocidad pero queda muy lejos de los grandes del género en casi todos sus aspectos.



SUPERSTARS V8 NEXT CHALLENGE

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **Black Bean**
Precio: **49,95€ (360 y PS3); 19,95€ (PC)**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.3

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

DRAGON AGE: EL DESPERTAR

LA AVENTURA NO TERMINA EN FERELDEN

Tras varios DLC para el aclamado título de Bioware, El despertar propone una nueva trama que expande el universo de Ferelden tras la resolución de *Dragon Age: El Origen.*

Volvemos una vez más a las tierras de Ferelden en esta expansión que continúa la historia de la Ruina tras los acontecimientos del título original, exactamente seis meses después.

Como hemos mencionado, la Ruina ha sido sofocada, pero los Engrendros Tenebrosos prosiguen sus escaramuzas ahora de forma independiente y será necesario limpiar el territorio de su presencia. Para ello, nuestra Guardia Gris es reclamada como arl del antiguo reino de Howe, asesino de su padre. Los nobles a su servicio, antiguos conspiradores, no le van a poner las cosas fáciles. Las decisiones que tomes aquí, como ya es costumbre en la serie, tendrán profundas consecuencias en la trama. Aquellas que tomaste en la historia original tendrán su reflejo en *Dragon Age: El Despertar* si decides importar tu personaje, opción más que interesante para continuar las aventuras con tu avatar favorito.

Técnicamente estamos casi ante un juego nuevo, con una duración de 25 horas, concepto éste muy relativo, en relación a la dificultad y a nuestra propia experiencia: hay jugadores que aseguran haberlo terminado en alrededor de 10, pero a un servidor le llevó más disfrutar de toda la trama y misiones secundarias.

En *Dragon Age: El Despertar*, deberemos, además, descubrir qué se esconde detrás de un misterioso personaje llamada El Arquitecto, y de unos no más misteriosos Engrendros Tenebrosos que parecen haber obtenido la capacidad de hablar y que muestran, por ende, una mayor inteligencia que sus congéneres, poco más que bestias. La jugabilidad es el mismo que ya vimos en la primera parte con algunos añadidos como dos nuevas especializaciones por clase: para los guerreros tendremos a nuestra disposición guardián y espíritu guerrero; para los magos tendremos vigilante y mago de batalla; y para los pícaros dispondremos ahora de legionario y sombra. También dispondremos de 16 nuevos hechizos, 32 nuevos talentos y 12 nuevas habilidades. El nivel máximo que podemos alcanzar ahora es de 35 y existen nuevos materiales como el acero blanco o la madera de Vhendahl para las mejoras de equipo. Imprescindible para los todos los amantes de *Dragon Age*.







NUEVOS RETOS PARA NUESTRO grupo de aventureros en forma de criaturas espectaculares como este dragón que no os vamos a decir cuándo sale.



3.200 Mps



29,95 €

Dragon Age: El Despertar
Desarrollador: **Bioware**

9.0



MEGAMAN 10

› Con aspecto de un juego para las consolas de 8 bits llega la décima entrega de este héroe biónico. La misma jugabilidad de siempre, con los mismos aciertos y fallos que seguro encantarán a los jugadores con gustos añejos.



MUSCLE MARCH

› La pregunta con ***Muscle March*** es '¿En serio?' y la respuesta es sí. Existe de verdad y merece la pena bajarlo de WiiWare sólo por ver lo locos que están los japos. La mecánica es simple: imita el programa de la tele 'El muro' en el que hay que atravesar paredes. Genial.

Perfect Dark

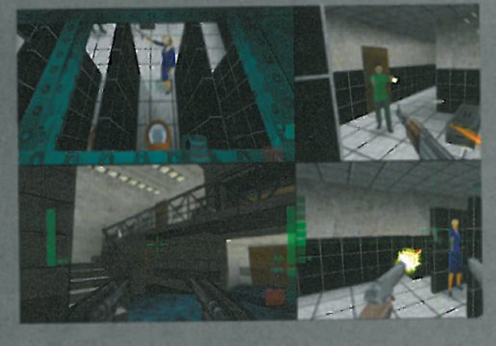
BIENVENIDA OTRA VEZ, AGENTE DARK

Uno de los grandes clásicos de Nintendo 64 vuelve con más fuerza que nunca gracias al afán de Rare por ofrecernos uno de los juegos mejor valorados de la historia del entretenimiento interactivo.

Se han puesto al día los apartados técnicos, aunque respetando todos los valores de producción originales, lo que deja a este *Perfect Dark* algo por detrás de los títulos descargables más punteros en cuanto a presentación visual. Aún con esto, jugablemente sigue manteniendo vigentes todos los atractivos que demostró hace ya unos diez años.

Se trata de un muy buen shooter en primera persona que mezcla de manera brillante el sigilo con la acción, todo envuelto en un interesante argumento de espionaje. Para la ocasión se han añadido algunos modos online y se ha mejorado el rendimiento general del juego. Esto no evita que presente algunos fallos, como imprecisiones en el control o un sistema de misiones que en ocasiones nos deja vendidos, aunque nada realmente grave.









Zombie Panic in Wonderland

JAPÓN ENCUMBRA AL JUEGO ESPAÑOL

Los creadores de este "*Cabal*" para Wii son valencianos y ya por eso tendrías que comprar el juego. Sin embargo, el título se defiende por sí mismo (es número 1 de ventas en Japón) y ofrece suficientes argumentos para la compra.

El shooter, muy influenciado por la cultura japonesa (tanto en la historia como en el diseño artístico), es suficientemente difícil para que se convierta en un reto para la mayor parte de los jugadores. De hecho, si no eres demasiado jugón, puede que te resulte algo difícil en las primeras pantallas). El sistema de control es tan simple que sólo hay que manejar al personaje con el nunchuk y disparo con el puntero del wiimote. Suficientemente simple para que se complique en escena.



1000p

Zombie Panic in Wonderland
Desarrollador: **Akaoni Studios**
9.0

Las desventuras de P.B. Winterbottom

PUZZLES MONOCROMOS EN CLONACIÓN

Una original propuesta en la que somos nada más y nada menos que un ladrón de pasteles que acaba metido hasta su frondoso bigote en un lío espacio temporal de lo más complicado. Este peculiar juego de 2K Play es una pequeña rareza que merece ser destacada en primer lugar por su peculiar aspecto gráfico, en blanco y negro al más puro estilo de los cómics clásicos.



800 Mps · 3,95 €

Las desventuras de P.B. Winterbotton
Des.: **The Odd Gentlemen**
8.7

Por supuesto, su sonido va en consonancia con la imagen y ofrece una experiencia sencillamente novedosa. Por otro lado, una vez con el mando en las manos nos veremos inmersos en una aventura que nos obligará a exprimir nuestra ajada materia gris mientras resolvemos todos los acertijos espacio temporales que se nos van presentando. Nuestra herramienta principal para esto será la habilidad de P.B. para producir clones que repitan sus movimientos. Sin duda una apuesta singular cuyo único fallo es una duración excesivamente limitada.





> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles



Heavy Rain



Consigue todos los epílogos. Cuidado, aunque hemos intentado hablar lo menos posible de la historia, **esta lista contiene muchos spoilers.** Lo primero es conseguir el trofeo Crimen perfecto. Con él, podrás ver todos los epílogos sin tener que jugar desde el principio, sino sólo desde "A la fuga". Para conseguirlo tienes que: 1) Matar a Hasan a la primera; 2) Que arresten a Ethan como fugitivo; 3) No dejar que Madison y Jayden mueran en 'El médico' y 'Jack el loco'.

› **Noticias**: Lo conseguirás hagas lo que hagas. No hay manera de evitar este epílogo.

› **Nueva vida**: Perdona a Madison con Ethan a la primera y salva a Shaun. Todos los héroes conseguirán salvarse. Es el final más feliz.

› **La tumba del Origami**: Mata al asesino en la última secuencia de 'El viejo almacén'.

› **Caso cerrado**: Resuelve el puzle con Norman y encuentra la localización del asesino. Norman sobrevivirá y salvará a Shaun.

› **La tumba de Ethan**: Deja que Ethan muera justo al final, cuando podías haber conseguido que todos se salvasen.

› **La venganza de una madre**: Consigue que Lauren sobreviva en el capítulo 'Arrestado'. El niño es encontrado, pero el asesino logrará escaparse en 'El viejo almacén'.

› **Lágrimas en la lluvia**: En 'A la fuga', besa a Madison y escapa para que no te arresten. Pierde el juicio en 'La Rata' y adivina la dirección que estaba equivocada en el GPS. Después tendrás que rendirte en 'Resolviendo Puzles'; conseguir que Madison sobreviva en 'En casa del asesino' pero fallar al encontrar la dirección en el GPS al escribir cuatro veces mal la contraseña.

› **Espejo humeante**: Falla al encontrar la dirección con Jayden en 'Lágrimas en la lluvia'. Jayden sobrevivirá pero Shaun no lo conseguirá.

› **Indefenso**: Déjate arrestar a la primera en 'Fugitivo'. Permite que te arresten de nuevo en 'A la fuga'. Después, juega haciendo que todo el mundo falle al obtener la dirección. Shaun morirá.

› **Heroína muerta**: Tienes que matar a Madison en 'En casa del asesino' encerrándola en la habitación y dejando que se asfixie.

› **Cargado**: Consigue que Jayden resuelva el puzle en 'Resolviendo Puzles' para después dejar que muera en 'El Viejo Almacén'.

› **Inocente**: Jayden debe matar al asesino en la cinta transportadora. Mientras que Ethan es arrestado, Shaun se salvará. Después Ethan será liberado.

› **Heroína**: No debes besar a Madison y tienes que escapar del arresto con Ethan en 'A la fuga'. Después pierde el juicio en 'La Rata' y adivina la dirección equivocada en el GPS. Más tarde, ríndete en 'Resolviendo Puzles' con Jayden . En 'En casa del asesino' tienes que sobrevivir con Madison, pero ir al almacén solo. Por último, salva a Shaun.

› **Nuevo comienzo**: No beses a Madison y escapa del arresto con Ethan en 'A la fuga'. Después salva a Shaun.

› **Resignación**: Haz que Jayden se rinda en 'Resolviendo Puzles'. Después, encuentra a Shaun con quien quieras.

› **Cuadrado**: Haz que Shaun bese a Madison. Después, consigue que Ethan adivine la dirección equivocada en 'La Rata', que Jayden se rinda en 'Resolviendo Puzzles' y que Madison sobreviva pero nunca encuentre la dirección verdadera.

› **El blues del Origami**: Que Shaun no bese a Madison y se escape de ser arrestado en 'A la fuga'. Después, deja que Shaun muera.

› **Impune**: Madison, Jayden y Lauren mueren, y Ethan está en prisión. No queda nadie para detener al Asesino del Origami.







Bioshock 2



Todos los finales. Al igual que con Heavy Rain, las siguientes descripciones contienen spoilers, así que cuidado. En total hay seis finales.

› **Final Bueno, Sofía Lamb vive**: Deja que todas las Little Sisters sobrevivan y perdónale la vida a Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander.

› **Final Bueno, Sofía Lamb muere**: Deja que todas las Little Sisters sobrevivan y asesina a Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander.

› **Final Neutro, Sofía Lamb vive**: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, y perdónales la vida a Grace Holloway, a Stanley Poole y a Gilbert Alexander. Por último, elige la opción de morir al final del juego.

› **Final Neutro, Sofía Lamb muere**: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, asesina a los tres: Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander. Por último, elige la opción de morir al final del juego.

› **Final Malvado, Sofía Lamb vive**: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, Perdónales la vida a Grace Holloway, Stanley Poole y a Gilbert Alexander y elige vivir al final del juego. También puedes cosechar a todas las Little Sisters con las que te encuentres y perdónarle la vida a Grace Holloway, a Stanley Poole o a Gilbert Alexander.

› **Final Malvado, Sofía Lamb muere**: Deja vivir al menos a una Little Sister y cosecha a otra, asesina a Grace Holloway, a Stanley Poole y a Gilbert Alexander. Por último, elige la opción de vivir. También puedes cosechar a todas las Little Sisters y asesinar a Grace Holloway, Stanley Poole y Gilbert Alexander.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

Sigue los siguientes consejos para que tu vida en Rapture sea más fácil:

› **Armadura, EVE y Kits médicos gratuitos**: A la hora de piratear una máquina expendedora, si paras la aguja en la sección azul ganarás una armadura o un EVE gratis. Si haces lo mismo en una estación de salud ganarás un kit médico.

› **Derrotar fácilmente a un Rumbler**: Son los Big Daddys que tienen cohetes. Usa la telequinesis para coger y lanzarle sus misiles cuando los dispare.

› **Bots de seguridad**: Cuando aparezcan los robots de seguridad después de activar una alarma, piratéalos para que luchen de tu lado. Para que esto sea más fácil, déjalos K.O. con un ataque eléctrico.

› **Telequinesis infinita**: El EVE sólo se consume cuando lanzas objetos, así que usa la Telequinesis para empujarlos. Gracias a esto puedes atraer objetos hacia ti, como kits médicos o armaduras. Para soltar un objeto sobre el que usar Telequinesis, pulsa el botón de recarga mientras mantienes pulsado el gatillo. El objeto se liberará y caerá al suelo sin gastar EVE adicional.

TUS TRUCOS

INFO@MARCAPLAYER.COM
Asunto: TRUCOS

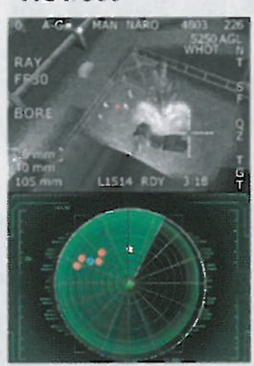
COD MW Mobilized

Armas desbloqueables multijugador que sólo se consiguen con la facción aliada y alcanzando el siguiente número de muertes:

› **Rifle N4**: 50
› **AA12**: 100
› **P90**: 300
› **M249 SAW**: 500

Armas desbloqueables multijugador que sólo se consiguen con la facción enemiga y alcanzando el siguiente número de muertes:

› **Skorpion**: 50
› **AN94**: 100
› **Steyr AUG A3**: 300
› **Heckler-Koch HK MG4**: 500



BBC 2

Sólo valen para el multi. Desde el menú de juego multijugador, selecciona la opción de Desbloqueables e introduce los siguientes códigos:

› **Ametralladora pesada M60**: Try4ndrunf0rcov3r
› **Rifle Francotirador QBU-88**: Your3mynextt4rget
› **Uzi**: Cov3r1ngthecorn3r



DS

Phantasy Star 0

Desbloquea los diferentes niveles de dificultad:

› **Difícil (multijugador)**: Tendrás que alcanzar el nivel 30.

› **Difícil (1 jugador)**: Completa el modo historia en dificultad normal.

› **Super Difícil (multijugador)**: Tendrás que alcanzar el nivel 60.

› **Super Difícil (1 jugador)**: Termina todas las misiones del modo difícil, también la Torre Eterna. Introduce estos códigos en la máquina expendedora de las alcantarillas y obtendrás las siguientes ventajas:

› **5247 3115**: Garras
› **3489 9723**: Sable
› **4137 5476**: Lanza
› **7772-2919**: Cortadora
› **4624-5828**: Boom Bazooka
› **4898-1642**: Dengeki DS
› **7839-3594**: Espada-Cañón
› **7162-5792**: Maestro del juego
› **4775-7197**: Lassie Soul
› **9475-6843**: Taupy Soul
› **3470-1424**: Puyo Soul
› **1795-6762**: 5 corazones Lassie
› **1914-9256**: 5 corazones Toppi
› **7762-1268**: 5 corazones Puyo
› **4294-2273**: Escudo de Selvaria
› **5703-8252**: Lanza de Selvaria
› **5139-6877**: Caduceo
› **9185-6189**: Consolas plus
› **8331 7716**: Cinta Miku Hatsune
› **6337-6325**: Cañón de Samus Aran
› **8841-3383**: Cañón Dokkan
› **5397-8287**: Cinta Famitsu
› **8353-1552**: Gemaga
› **4841-9476**: Escudo V-Jump
› **5848-4768**: Espada de una única mano
› **3486-1881**: Escudo Hyliaa
› **8741-4615**: Bastón de la Luz y la oscuridad
› **5531-0215**: Greg & Kiri en la partida
› **9425-3366**: Escudo de Selvaria
› **3171-0109**: Nintendo Power
› **2893-1983**: Nintendo Dream







GH: Van Halen

Dentro de las opciones del juego, dirígete al menú de trucos e inserta cuidadosamente las siguientes combinaciones de botones:

› **Hyper-guitarra, bajo y batería**: Verde, Azul, Rojo, Amarillo, Amarillo, Rojo, Verde y Verde.

› **Auto Patada**: Amarillo, Verde, Rojo, Azul, Azul, Azul, Azul y Rojo.

› **Black Highway**: Amarillo, Rojo, Verde, Rojo, Verde, Rojo, Rojo y Azul.

› **Modo Actuación**: Amarillo, Amarillo, Azul, Rojo, Azul, Verde, Rojo y Rojo.

› **La batería completa continuamente**: Rojo, Rojo, Rojo, Azul, Azul, Verde, Verde y Amarillo.

› **Siempre en Slide**: Verde, Verde, Rojo, Rojo, Amarillo, Rojo, Amarillo y Azul.

› **Efectos Línea 6**: Verde, Rojo, Amarillo, Azul, Rojo, Amarillo, Azul y Verde.

› **Rockero invisible**: Verde, Rojo, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Azul y Verde.

› **Instrumentos invisibles**: Rojo, Rojo, Azul, Amarillo, Verde, Verde, Verde y Amarillo.

› **Bola de fuego vocal**: Rojo, Verde, Verde, Amarillo, Azul, Verde, Amarillo y Verde.

360 Scrap Metal

DOS EXTRAS PARA TU AVATAR

Si quieres conseguir un coche po radiocontrol para tu avatar de 360, tienes que completar todas las misiones del juego del modo para un jugador. Por otro lado, si quieres la camiseta de Scrap Metal, tendrás que completar simplemente la primera carrera.

360 Toy Soldiers

IMÁGENES DE JUGADOR Y UN EXTRA PARA TU AVATAR

La primera imagen es la del Allied Toy Soldier y para conseguirla tendrás que completar el primer nivel del juego. También conseguirás una máscara de gas para tu avatar. Si quieres la imagen del Central Toy Soldier, tendrás que destruir los 24 cubos de oro.

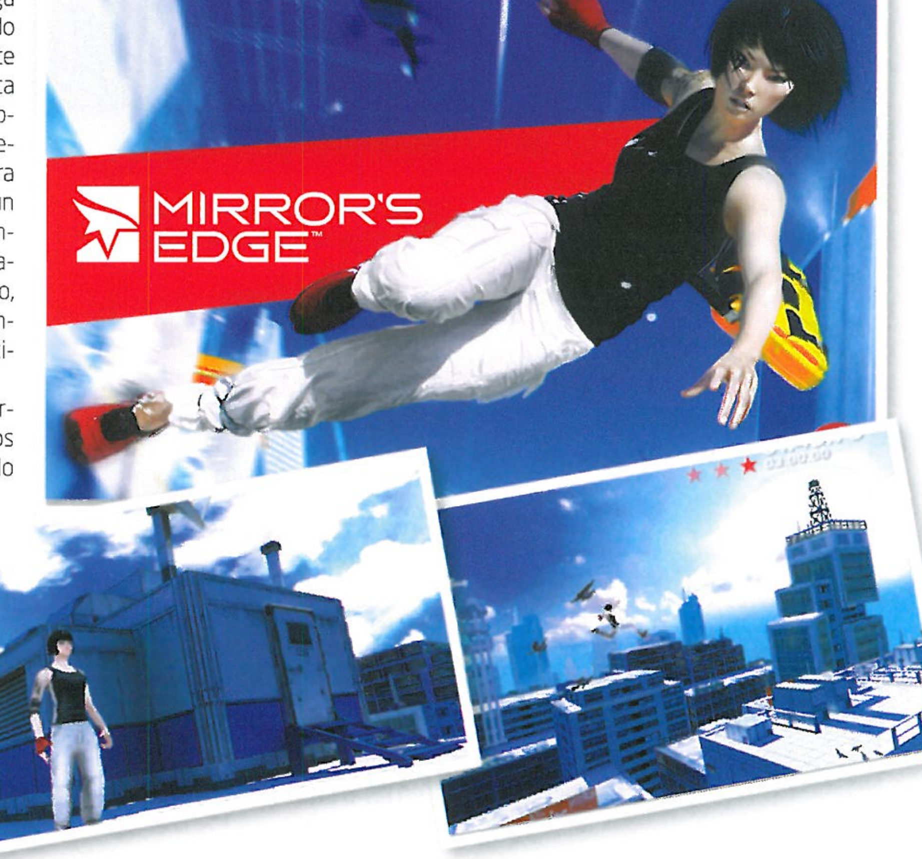
iPhone > Mirror's Edge
Saltando por los tejados

A LA CARRERA, EN VERSIÓN PORTÁTIL

Faith, la mensajera futurista y saltimbanqui que nos encandiló en versión consola, llega a la pantalla de iPhone con una versión igual de divertida y frenética.

Hace más o menos un año, los chicas de DICE (creadores de la saga Battlefield) lanzaron al mercado de las videoconsolas un juego realmente original, *Mirror's Edge*. Con una estética alucinante y colorista y, basado en los movimientos urbanos del 'parkour', nos metíamos en la piel de Faith, una mensajera futurista en una ciudad oprimida por un férreo estado policial. El juego nos presentaba, por primera vez, un título de plataformas en primera persona. El resultado, un juego frenético, muy visual y que conseguía una enorme sensación de velocidad y vértigo. Sobre todo, vértigo.

Ahora, EA Mobile ha realizado una versión portátil de aquel juego y nosotros hemos tenido la oportunidad de probarlo unas semanas antes de que esté disponible en la Apple Store. En un viaje relámpago a Londres, pudimos disfrutar de los 14 niveles que incluye esta genial versión táctil. Ahora, la primera persona se ha sustituido por una cámara lateral y los eternos tejados de la ciudad de *Mirror's Edge* se muestran ahora en una especie de 'scroll' horizontal. Aunque en realidad el juego utiliza una cámara dinámica que nos muestra, cada vez, el mejor ángulo para seguir sin problemas los movimientos de Faith por este mundo 3D.



Pero lo mejor es la gran cantidad de movimientos que puede desplegar Faith, y todos ellos se activan deslizando los dedos por la pantalla, mientras nuestra intrépida mensajera corre de forma automática por los tejados. Arrastra el dedo hacia abajo y Faith se lanzará al suelo, levántalo y saltará, pulsa dos veces ante un enemigo y Faith desplegará un ataque para desarmarlo. Todo en una carrera contrarreloj que trasmite el mismo agobio, velocidad y vértigo que las versiones originales de videoconsola y PC.

Los 14 niveles del juego pueden probarse en varios niveles de dificultad, y después pueden volverse a jugar en modos contrarreloj. Además, podrás subir tus mejores tiempos y puntuaciones a la red, para compararlos con los del resto del mundo. Los chicos de EA nos aseguraron que adoran esta licencia y que están seguros que tendrá recorrido en esta nueva plataforma portátil, por la que la compañía americana está apostando muy fuerte.

DESLIZA LOS DEDOS POR LA PANTALLA Y FAITH SALTARÁ

Mirror's Edge

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **Por determinar**
Lanzamiento : Primavera 2010

9.5

Prueba MobiFit, un entrenador personal en formato Java



iPhone > FIFA World Cup

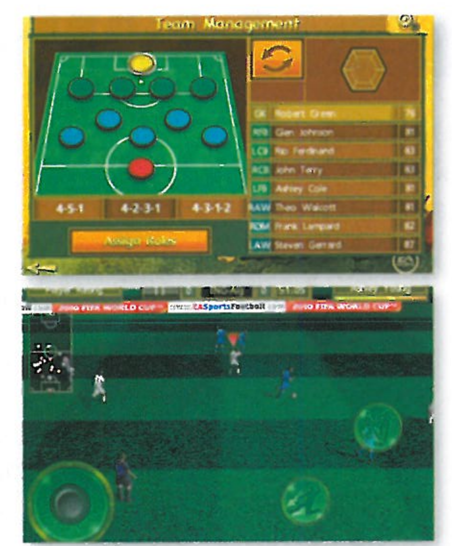
RUMBO AL MUNDIAL

Llega una nueva versión de FIFA dedicada al Mundial de Suráfrica y, por supuesto, tiene su versión móvil.

Ya hemos tenido ocasión de probar la versión para iPhone/iPod Touch de *FIFA 2010 World Cup*, la nueva versión especial del simulador de EA dedicada a la fase final de la Copa del Mundo de fútbol, que se celebrará este verano en Suráfrica.

Los chicos de EA Mobile han creado una versión exclusiva para iPhone que busca enganchar a los usuarios menos acostumbrados al juego, y lo han hecho simplificando sus controles y haciendo que todo sea más fácil, inmediato y divertido. Hasta se ha añadido un modo de lanzador de penaltis realmente atractivo. Pero eso no impide que los adictos a la saga no vayan a encontrar alicientes para jugarlo, ya que se puede aumentar su nivel de dificultad.

El juego incluye los 10 estadios oficiales, todos los patrocinadores y marcas del Mundial, y permite competir con 100 selecciones nacionales oficiales al 100% (no sólo con las clasificadas para esta fase final). Fútbol de altura en tus manos.



FIFA World Cup

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **Por confirmar**
Lanzamiento : 30 de Abril

9.4



iPhone > Sims 3: World Adventures

TU SIM POR EL MUNDO

Como en su versión para PC, los Sims se van de aventuras en la pantalla de iPhone. ***Los Sims 3 Aventureros*** llega en cuestión de unos días a la Apple Store, para seguir rompiendo récords de descargas. En esta versión portátil, podrás crear y personalizar tu Sim, o exportarlo de tu copia de los *Sims 3*, y llevarlo a excavar tumbas por 4 países diferentes. El título añade 52 nuevos objetivos para conseguir, 4 nuevos minijuegos y toda la diversión de los *Sims 3* con el aspecto visual casi idéntico de su versión 'grande'.

Sims 3 Aventureros

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **Por confirmar**
Lanzamiento: **Abril**

8.0

iPhone > Skate It

SÚBETE A LA TABLA CON TUS DEDOS

Una ciudad abierta para subirte a al 'skate' y donde manejarás la tabla a golpe de índice y pulgar.

La ciudad de San Vanelona es una impresionante capital abierta repleta de parques, zonas de obra, plazas y enormes avenidas. Lugares todos ellos indicados para la práctica del skate. Este juego para iPhone te permite desplegar todos los trucos a través de su enorme mapeado.

Y lo mejor es que el control total de la tabla se realiza deslizando los dedos. Utiliza el pulgar derecho para darte impulso, y los dedos de la mano izquierda para emular tus pies sobre la tabla. Genial.





Skate It

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **Por determinar**
Lanzamiento : Mayo 2010

9.1



Ovi, Android, iPhone > Toon Warz

A BALAZO LIMPIO

Los chicos de Polarbit, creadores del famoso juego de conducción *Racing Thunder*, se pasan al género de la acción. *Toon Warz* es un impresionante shooter que llega en formato Symbian, Android y iPhone. Mucho humor, unos gráficos impresionantes, una campaña de un jugador muy entretenida y fabulosas partidas multijugador vía Bluetooth y Wi-Fi. Una experiencia increíble y gratuita, o casi.

Toon Warz

Desarrollador: **Polarbit**
Precio: **1,59€ (iTunes Store); Gratis (Ovi Tienda)**
Lanzamiento: **Disponible**

8.9

TALLER

KINGSTON SSD NOW V SERIES 30GB

SSD PARA TODOS LOS BOLSILLOS

Kingston consigue una gran relación calidad precio en los hasta ahora prohibitivos discos SSD y acerca el futuro del almacenamiento al gran público.

Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 81€

La ficha

- **Modelo:** SSD NOW V Series
- **Capacidad:** 30GB
- **Formato:** 2,5"
- **Kit:** Instalación bahía 3,5", cable SATA y alimentación
- **Software:** Acronis True Image

La tecnología SSD para discos SATA sigue todavía en un estadio muy primario. Aún así, discos de alto rendimiento, con drivers y controladoras de tercera generación copan ya el mercado high-end con precios prohibitivos y una relación Gb/Euro de entre 3 y 4 €. Además, las características intrínsecas a la memoria flash, con sus problemas de degradación de datos y sus diferencias entre velocidad de lectura y escritura, convierten a los SSD en todavía una apuesta arriesgada, manteniendo al público a la espera de innovaciones. Aún así, hoy en día son muchos los que incorporan una unidad SSD a su equipo, sobre todo para la instalación sobre ella del sistema operativo, función donde los discos sólidos muestran todo su potencial.

Las pruebas

El modelo que hemos probado, el *Kingston SSD Now V Series* de 30Gb, ofrece unos datos medios para el tipo de disco que es. En las imágenes podéis comparar sus resultados enfrentados a los de un disco SATA convencional, un Seagate 7200.11 de 500Gb y es ahí donde vemos los pros y los contras de esta tecnología: Frente a un nada desdeñable 96/85 Megas por segundo en lectura/escritura secuencial, el SSD Kingston obtiene 178/47, ambos discos configurados en BIOS como AHCI. Es decir, este modelo de Kingston lee casi al doble de velocidad que un disco normal, pero también escribe datos en el doble de tiempo. Como hemos comentado, si lo usáis para instalar el sistema operativo, veréis cómo el equipo funciona mucho más suelto y el arranque será casi automático. A pesar de los datos de lectura secuencial, los tiempos de lectura/escritura de archivos de 4K y el acceso a los datos, son brutales, con cifras como 7Mbs leidos por seg, ante los 0,58 de la unidad convencional o, sobre todo, los 1,107 ms de tiempo de acceso en grabación frente a 3,063 ms. La unidad de Kingston tiene luces y sombras, pero es un buen producto para probar esta nueva tecnología sin dejarse un sueldo en el experimento.

DISCO SATA

ST3500320AS ATA	Read:	Write:
Seq	96,20 MB/s	85,28 MB/s
4K	0,58 MB/s	1,22 MB/s
4K-64Thrd	0,79 MB/s	0,79 MB/s
Acc.time	13,915 ms	3,063 ms
Score:	11	11
Total	27	

DISCO SSD

KINGSTON SSDNOW	Read:	Write:
Seq	178,70 MB/s	47,50 MB/s
4K	7,05 MB/s	3,72 MB/s
4K-64Thrd	7,55 MB/s	2,63 MB/s
Acc.time	0,317 ms	1,107 ms
Score:	32	11
Total	57	

> "Un buen producto para probar la tecnología SSD sin dejarse el sueldo"



■ **Por Duardo**

TALLER SSD Y ZURDOS

Por fin podremos juguetear con discos sólidos. Pues sí, porque ya no se trata de algo prohibitivo para el usuario medio. Por 80 euros podrás instalar tu SO en un SSD. Razer se acuerda de los sufridos zurdos con un ratón high-end.



¿SABÍAS QUÉ... LOS DISCOS SSD

...sufren una degradación de rendimiento tras el uso por causa de la forma en que acceden a las celdas de datos?

...que para solventarlo, muchos disponen ya de una tecnología TRIM que optimiza la ubicación de los datos en las celdas y que Windows 7 detecta su existencia en el sistema?

ANÁLISIS

MEDION PC 7233

Medion nos ofrece un equipo totalmente orientado al gaming con un aspecto espectacular y un rendimiento brutal.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 1.199€

Por fin Medion cambia la caja de sus equipos gamer. Como podéis ver en la imagen, el aspecto de este nuevo *Medion PC 7233* es un lujo para los jugones. La ventana lateral permite disfrutar con los leds azules internos y el micro Core i7 920, el mejor en su segmento en relación calidad/precio. El equipo dispone de un disco de 1Tb, por lo que podréis instalar una cantidad ingente de juegos. El único desequilibrio que vemos en el modelo es el exceso de RAM, 12 Gb no son necesarios para el jugón actual y la gráfica GT230, que es rematadamente justita para los últimos títulos. Incluso sus 1,5Gb de memoria de vídeo no son aprovechadas por un procesador gráfico como ese. Más habría valido rebajar la RAM a 6Gb y aprovechar ese presupuesto para instalar una GT260 o superior.

La ficha

- **Modelo:** Medion 7233
- **Micro:** Core i7 920
- **Tarjeta Gráfica:** nVidia GeForce GT230 1536 Mb
- **RAM:** 12 Gb.
- **Disco Duro:** 1 Tb.
- **Sistema:** Windows 7 Home PRemium



Nota final

UN PRODUCTO ESPECTACULAR, muy gamer, pero algo justo en rendimiento gráfico. Una buena opción con pantallas pequeñas.

7.0

ANÁLISIS

RAZER DEATH ADDER LEFT HAND 3.500 DPI

Por fin, un ratón de gama AAA para usuarios zurdos. El 40% de la población no puede estar equivocada.

Web: www.alternate.es **Precio:** 59,90€

Razer presenta el, por muchas razones, mejor ratón actual para gamers zurdos. Sus especificaciones técnicas: 3.500dpi personalizables, 5 botones, 1 ms. de respuesta y hasta 1.000Mhz de tasa de datos, USB de oro, etc. Pero además, mención especial para los drivers, de los mejores que hemos visto hasta ahora. La cantidad de opciones configurables on-the-fly harán las delicias de los jugones. Y como guinda, el led azul, también personalizado, que le da un aspecto muy cool. Nos ha encantado.

Nota final

COMO CONTENTAR A un porcentaje elevado de clientes con un producto de alta gama, grandes prestaciones y no prohibitivo.

9.5



GEFORCE GTX 480 Y GTX 470

NVIDIA CONTRAATACA

Con seis meses de retraso con respecto a sus competidores, las nuevas gráficas de nVidia ya están aquí.

Web: www.coolmod.com **Precio GTX480:** 478€ **GTX470:** 348€

Levantado el NDA de nVidia sobre los datos de su nueva generación de gráficas, las primeras en salir serán las GTX 480 y GTX 470, con 1.536 y 1.280 Mb de VRAM GDDR5 respectivamente.

Sus especificaciones aseguran a la GTX 480 el primer puesto en rendimiento mono-core, solamente superado por la ATI HD 5970 dual.

A lo largo de este mes, veremos las distintas versiones de los montadores y las variaciones sobre el modelo de referencia. NVidia ha anunciado unos precios base de 480€ para la GTX 480 y 350€ la GTX 470.

FLASHES



Bolsa DSI XL 501

ARDISTEL PROTEJE TU OCIO

Nos ha encantado este modelo de funda para la nueva Nintendo DSi XL. Disponible en negro, marrón, rojo vino y beige, incluye un bolsillo de maya interior y organizador para 16 juegos y carcasa de material rígido, su precio es de 12,95€

Webcam

WEBCAM 720P EN TU ORDENADOR PORTÁTIL



Microsoft presenta la siguiente generación de cámaras 720p tras la Cinema. El modelo LifeCam HD-6000, orientado a netbooks, nos ha gustado especialmente: con su enfoque automático, pantalla panorámica, Tecnología TrueColor y la posibilidad de girar 360° por un precio de salida de 56,90€

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos y mándales un mensaje para retarles a través del Live.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?



Rastaman miembro del foro de accesoxbox.com

"Tengo el logro ("plato que se sirve mejor frío") por matar a RAAM en elevado pero no puedo jugar con él en *Gears of War 2*. Me pasa lo mismo con Kim y A. Carmine y tengo los logros. ¿Alguna solución?

Respuesta: Hola! Te informamos de que *Gears of War 2* es el primer juego del catálogo de 360 que tiene logros enlazados entre los dos juegos que componen la saga. Es decir, debes tener los siguientes tres logros en el primer *Gears of War* para poder conseguir los tres personajes que comentas disponibles para la parte multijugador en la segunda parte:
- Completar el Acto 1 (Anthony Carmine)
- Recoge 10 placas de identificación de CGO (Minh Young Kim)
- Matar a Raam o Terminar el juego (Raam)
¡Saludos!

Entra en el foro de www.accesoxbox.com y plantea tus dudas a los miembros de la comunidad.

1 Stinky Pete
E-mail

Hola, os compro cada mes y soy un ferviente aficionado a Xbox 360 y a los juegos de acción. De un tiempo a esta parte se vienen rumoreando ciertos detalles sobre *Gears of War 3*. ¿Qué hay de cierto en ello? Por otra parte, también estoy enganchado a *Modern Warfare 2* y me ha mosqueado mucho el precio del reciente pack de mapas Estímulo, casi 15 euros al cambio por cinco mapas sin ningún tipo de añadido. ¿Cuál es vuestra opinión al respecto?

Respuesta:
Uno más para el club de amantes de la blanquita de Microsoft. En estas páginas has encontrado tu hogar. Del juego de acción dirigido por el inefable Cliff Bletzinsky no podemos confirmarte demasiado, aunque los rumores que nos llegan tienen una fuente bastante fiable. Lo que ha trascendido es que hará evolucionar el sistema de coberturas de la primera y segunda parte de la saga, que tratará de variar la jugabilidad con nuevos tipos de enemigos, capaces de atacarnos aún detrás de las coberturas y que es muy posible que exista un nivel submarino, posiblemente ambientado en Jacinto tras el hundimiento de la ciudad.
Del nuevo pack de mapas de *Modern Warfare 2* y su elevado precio sólo podemos darte la razón, aunque resaltando el hecho de la gran calidad del contenido que ofrece. Es una pena que muchos jugadores vayan a quedarse sin disfrutar de este añadido por culpa de un precio superior a la media de este tipo de contenidos. Quizás sea el precio a pagar por tener el pack Estímulo un mes antes que el resto de jugadores de otros sistemas.

2 Vitty Arribas
Madrid

Hola, soy un aficionado a la música que tiene la suerte de tener un compañero de piso con Xbox 360. Hace unos meses oí hablar de un juego basado en *Green Day*, ¿podéis darme más detalles sobre él? ¿Cuando saldrá a la venta y para que consolas?
Otra cosa, he intentado agregaros a los miembros de la revista como amigo en Xbox Live y ninguno ha respondido a mi llamada, podríais hacerme un hueco en vuestras listas de amigo?

Respuesta:
Pues parece que estás de suerte, porque el juego del que hablas, ***Rock Band: Green Da**y*, va a llegar mucho antes de lo que piensas, concretamente el 8 de junio estará en las tiendas, por lo que el mes que viene tendrás mucha información de este lanzamiento en esta misma revista. De momento podemos avanzarte que seguirá el mismo esquema que *Beatles Rock Band*, que incluirá 47 temas de la banda compuesta por Billie Joe Armstrong, Mike Dirnt y Cool, que todas las canciones de anteriores *Rock Band* podrán exportarse a este título y que saldrá para Xbox 360, PS3 y Wii. Lo de agregarnos como amigos es un asunto complicado por una simple razón: en Xbox Live sólo se pueden añadir 100



El busca logros

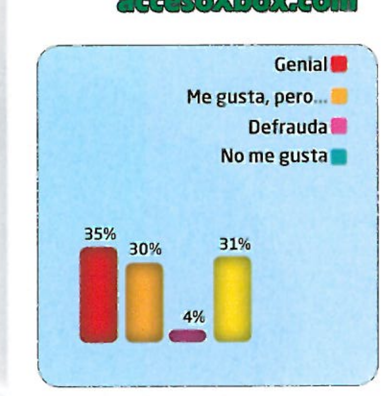
Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





80 puntos sin gastar ni un duro
Game Room es un servicio gratuito que permite a los jugadores crear un salón recreativo en el que colocar los juegos clásicos que compren con Microsoft Points. Pero hay varios logros que podremos conseguir sin gastar:
-El visitante - 5G
-¡Enséñame! - 5G
-Mi primer objeto decorativo -5G
-Mi primer tema - 5G
-Llenatemas - 20G
-Respetable - 20G
-Llenahabitaciones - 20G

La encuesta de www.accesoxbox.com:



¿Qué te ha parecido Final Fantasy XIII?

A) ¡Genial! Es todo lo que esperaba - 35%
B) Me gusta, pero... - 30%
C) Me ha defraudado, pero no es mal juego - 4%
E) No me gusta - 31%

EL MES QUE VIENE:
¿Alan Wake será el nuevo referente en survival horror?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.





amigos. Vosotros, los lectores, sois muchos más, con lo que cuando uno de nuestros redactores tiene un hueco, éste se llena casi tan rápido como se vació. De todas formas, esta vez haremos una excepción y te 'enchufaremos' a la lista de amigos de Xcast.
Si tienes un poco de suerte entrarás en el Salón de la fama que inauguramos este mismo mes en las páginas de comunidad. Hazlo bien y podrás saltar a la fama.

3 **Juandi Lázaro**
Segovia

Soy un gran aficionado a los clásicos y me gustaría saber cuáles serán los próximos remakes de juegos antiguos que llegarán a nuestra consola.

Respuesta:
Parece que estás de suerte, pues este mes hemos podido probar la vuelta de Sonic el erizo a través de un juego Arcade titulado *Sonic 4.* Por si fuera poco, también en próximas fechas llegará al bazar ***After Burner Climax*** y un poco más adelante el ***Sonic Adventure*** de Dreamcast. ¿Es suficiente?



BE FAMOUS

EL SALÓN DE LA FAMA DE PLAYER 360

¿Quieres tu minuto de gloria? Pues agrega a alguno de nuestros redactores en Xbox Live y juega con ellos unas partidas a cualquier título actual. Aquellos cuyas habilidades excedan lo humanamente posible lograrán pasar a la eternidad, siendo nuestro jugador destacado del mes. ¿Premios? No los necesitas, vas a ser famoso, con todo lo que eso conlleva. ¡Que se aparten Messi y Cristiano que llega la estrella!
Y el primer jugador estelar es: NEBULA 360, por su maestría en ***BTF: BC 2***



NEBULA 360



XBOX maniac.es

Microsoft cree que las compañías externas que desarrollen juegos para Natal tendrán mucho más éxito que en Wii.
Tucson: A mi me asustan las conversiones de los juegos de la Wii, por ahorrarse el desarrollo. Estos juegos ya están hechos y son penosos, el sistema de la 360 ofrece muchísimas más posibilidades.
Gam3rN4nd0: Wii = "mierda pinchada en un palo". En serio, lo mediocre que se quede con la Wii, que como dice Tucson, Natal tiene muchísimo más potencial que la máquina esa de Nintendo. A quien si no se le iba ocurrir poner un mando como ese.... En fin.
.Link: No sé Gamer, pero ¿sabes la de pasta que se han ganado por el mando ese que dices tú? ¿Y a que no sabes porqué Microsoft y Sony están con Natal y Move?
Gam3rN4nd0: Eso es lo triste Link... que han vendido muchísimo.
Pero con lo del Move, es una experiencia nueva; tiene una bola enorme en la cabeza del mando, para eso hay que estar entrenado previamente....
Thegorka: Pues a mi el Move me parece decente....que queréis que os diga....
Gam3rN4nd0: Lo decía de cachondeo... Hombre, es muy parecido a Wii, yo con eso no me voy a pegar ni la mitad de horas que juego con el pad normal pero.... Lo mismo digo con Natal, la verdad. Aunque claro, a ésta última le veo más potencial a explotar....
Tucson: Mirando por el lado positivo esta vez Microsoft nos va ahorrar comprar los mandos.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCA PLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres enfrentarte a nosotros online?

Demuéstranos tu habilidad

Te aseguramos que no será fácil acabar con Doc en Super Street Fighter IV...

Nuestro reto:
SSFIV
Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y enfréntate a él y a su imbatible Abel en una partida al nuevo *Super Street Fighter IV*.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Crees que *GOWIII* está a la altura de las espectativas?



Jesús Bautista
e-mail

Respuesta:
Si los videojuegos son sensaciones, entonces ***God of War III*** es gloria y grandeza. Mis expectativas eran un lastre colosal después de dos primeras entregas que le hicieron al estudio Santa Mónica de Sony ganarse muy bien el dinero de sus sueldos. Con esta tercera parte tenía las expectativas por las nubes, iba a ser bueno por necesidad. Debía ser bueno. Y lo es, y algo más. De hecho, sólo una hora me ha bastado para darme cuenta de que mis expectativas han sido calladas con épica.

Foro

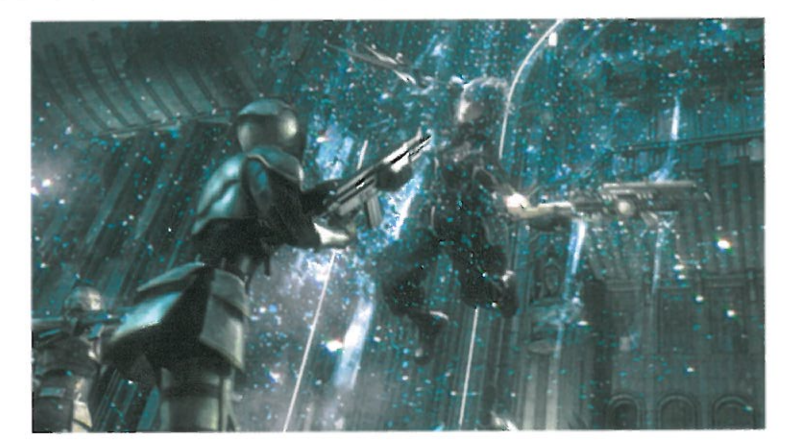




Carlos Jesús García
e-mail

Gracias por publicar mi pregunta el mes pasado y la Guía de *BioShock 2*. Me gustaría que me resolviérais estas dudas:
1.- ¿Cuándo saldrá ***SplatterHouse*** para PlayStation 3?
2.- ¿Qué opináis de ***MegaMan 10***?
3.- ¿Alguna noticia con respecto a ***Final Fantasy VS XIII*** o ***Final Fantasy XIV***?
4.- ¿Finalmente, ***Final Fantasy XIII*** tendrá algún tipo de DLC?

Respuesta:
De nada, Carlos. Siempre es un placer contestar preguntas con fundamento como las tuyas, ya que solucionamos las dudas a muchos lectores. Allá vamos:
1.- Después de innumerables retrasos y de un auténtico culebrón entre BottleRocket (desarrolladores originales del juego) y Namco Bandai, todo parece indicar que ***SplatterHouse*** llegará finalmente a las tiendas durante el tercer trimestre del presente año. Una gran noticia.
2.- Opinamos que es como volver a nuestra infancia (la de algunos), a los años de cuando teníamos una NES, ya que comparte calidad gráfica y ese altísimo nivel de dificultad de los *MegaMan* originales para 8 bits.
3.- De ***Final Fantasy Vs XIII*** no tenemos ninguna notica nueva desde hace casi dos años; sabemos que está siendo desarrollado por los artífices de *Kingdom Hearts* y *Final Fantasy Advent Children*, pero poco más. Con respecto a Final Fantasy XIV, sabemos que ya hay gente jugando... con la beta cerrada, por supuesto. Los hay con suerte que han entrado en la beta, bien sea de la versión para PC (en la actualidad) o para PlayStation 3 (cuando termine la beta para PC); los demás tendremos que esperar hasta finales de año para poder jugar.



4.- Con respecto al contenido descargable para ***Final Fantasy XIII***, aún no lo tenemos claro... De hecho, ni siquiera Square Enix lo tiene claro. Primero, Yoshinori Kitase menciona partes del juego que no se llegaron a incluir en la versión final y que puede que lleguen en formato descargable. Después, se desdice y afirma que sus palabras se han malinterpretado; al poco tiempo, se confirma la aparición de cierto contenido descargable que afecta poco (o más bien nada) al juego, ya que, por ahora, serán accesorios para los avatares de los perfiles de Xbox 360 (aún no sabemos qué tipo de descargas tendremos los usuarios de PS3). Nuestra opinión es que Square Enix pondrá a disposición de los aficionados a la saga ciertos elementos descargables, pero que difícilmente aumentarán la experiencia de juego.

"TODO LO QUE SABEMOS DE FF VS XIII ES QUE ESTARÁ HECHO POR LOS CREADORES DE ADVENT CHILDREN Y KINGDOM HEARTS"



Andrés Pardo Ortiz
e-mail

¡Hola! Como siempre sigo fiel a PlayStation 2 porque mis padres no me consienten un PS3 o una 360... Bueno, mis preguntas son estas:
1.- ¿Habrá mas *Final Fantasy* en PS2 fiel al estilo de su duodécima entrega?
2.- ¿Seguirán saliendo ***FIFA*** y ***PES*** en PlayStation 2?
3.- ¿Se espera ***Smackdown Vs. Raw 2011*** en PS2?
4.- ¿Algo de ***Duke Nukem***?

Respuesta:
Hola, Andrés. Convence a tus padres: ahora es el momento perfecto para hacerse con una PS3: buen precio, multitud de juegos en formato Platinum... Bueno, ya nos contarás si lo has conseguido. Aquí están tus respuestas:
1.- Lo dudamos mucho. Cuando la saga entra en una nueva generación, difícilmente se vuelve a ver un *Final Fantasy* trabajado para la generación anterior. El ejemplo lo tienes con Playstation y PS2. En cuanto llegó *Final Fantasy X*, la saga no volvió a pisar la anterior generación.
2.- Esas son dos de las pocas sagas que seguirán apareciendo en PS2, ya que sigue habiendo muchísimos seguidores del deporte rey a los que no les importan los gráficos; alguna que otra mejora en su jugabilidad y la actualización de plantillas justifican su compra.

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: ***marcaplayer@unidadeditorial.es*** con el asunto: **Comunidad Playstation.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



Carta del mes

Nuestras más sinceras disculpas



Eduardo Diestro
e-mail



Lázaro 'Doc' faltó al respeto a todos los que opinamos que *Final Fantasy XIII* es lineal llamándonos "descerebrados". Creo que es una falta de respeto bastante grave y que, para mi sorpresa, no ha tenido rectificación ni disculpa.

Respuesta:
Pedimos disculpas a todos los lectores que se hayan sentido ofendidos. Nuestro "piropo" iba dirigido a la prensa escrita y online que había menospreciado al juego, no a los lectores.

Para el mes que viene...

¿Qué juegos actuales te gustaría ver funcionando con PlayStation Move?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es, con el asunto Comunidad Playstation; ahora que conocemos los detalles de PlayStation Move, ¿qué juegos te gustaría controlar con dicho sistema?





3.- Muchísima gente lo espera (es algo parecido a lo que ocurre con *PES* y *FIFA*), aunque THQ aún no ha confirmado para qué consolas saldrá el juego. Si tenemos en cuenta que la anterior entrega salió para Playstation 2, es muy posible que este año también lo haga.
4.- Sólo sabemos... que no sabemos nada. Al menos en lo que respecta al futuro de la saga ***Duke Nukem***. Recientemente se confirmó la cancelación de *Duke Nukem Forever*, ya que los programadores de 3D Realms que estaban desarrollándolo abandonaron la compañía. Take Two, que adquirió los derechos del juego, acaba de confirmar que el desarrollo —podría— continuar gracias a programadores de otras compañías a los que se les podría encargar el trabajo. Ya ves que su título le viene al pelo a la hora de definir su futuro: van a estar programándolo "forever".

3 Damien Donaire Santos
e-mail

Hola, tengo un problema con mi Playstation 3 de 60 GB. Los juegos de PS3 no me funcionan pero los de PS2 sí que lo hacen correctamente. Todo va bien menos los de PS3; ya no sé si es por la lente, por aquel problema del cambio de horario que hubo a finales de febrero o por algún problema con la última actualización. ¿Me podéis ayudar?

Concursos

Respuesta:
Existen dos tipos de lectores de Playstation 3: unos que llevan una única lente que lo lee todo y otros que llevan dos lentes, una para la lectura de los Blu-ray y otra para DVD's y CD's. Es muy posible que tengas un lector con dos lentes y que, lamentablemente, la lente que se encarga de leer los juegos de PS3 y las películas en formato Blu-ray haya caído en combate. Habla con el soporte técnico de Sony, ellos te darán la mejor solución a tu problema.

3 Ghost
e-mail

¡Hola, maestros de Marca Player! Tengo alguna que otra duda relacionada con PS3, a ver si me la podéis solucionar:
1.- ¿Por qué motivo Sony ha eliminado la posibilidad de instalar Linux en PS3 con el último Firmware? Creí que también habíamos pagado en su día por esa funcionalidad...



2.- ¿Se sabe algo de una nueva entrega de ***Ghost Recon***? Soy un fanático de los títulos de Tom Clancy.
3.- ¿Y ***Splinter Cell: Conviction***, llegará algún día a PlayStation 3?
4.- Otra de mis pasiones son los juegos de lucha... ¿Para cuándo otro Crossover de Capcom? No estaría mal ver un nuevo *Capcom Vs SNK*... ¡en 3D!

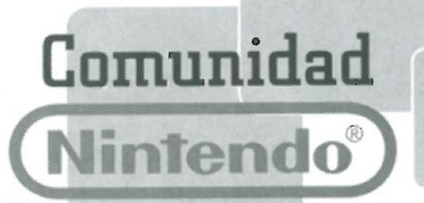
Respuesta:
¡Hola! Y por favor, nos pega más el apelativo de sensei, en lugar de maestros. A ver si te solucionamos todas esas dudas:



1.- Básicamente, la opción OtherOS o, lo que es lo mismo, la posibilidad de instalar Linux en PlayStation 3 (en todas excepto en las Slim, claro), se ha eliminado por motivos de seguridad. Por esta razón y, dado que ya hemos aceptado ciertas condiciones en las actualizaciones de firmware, es totalmente legal que Sony desactive esa opción, siempre y cuando sea por motivos de seguridad. Ahora tienes dos opciones: continuar con Linux o jugar online a través de Playstation Network, ya que ambas cosas a la vez no se pueden hacer.
2.- Ubi ya ha hecho público un trailer de su nuevo ***Ghost Recon: Future Soldier***. Aunque no muestra ninguna imagen del juego, ya que todo el trailer está hecho con actores reales, al menos se puede adivinar algo sobre su argumento y sobre algunas de las posibilidades del juego.
3.- Desde el principio del desarrollo del juego, Ubi dejó bien claro que el título sería desarrollado en exclusiva para Xbox 360 por motivos de arquitectura de hardware, ya que querían exprimir al máximo las posibilidades de la consola de Microsoft. A estas alturas, cualquier cosa que se pueda programar en 360 se puede recrear (y también mejorar) en PS3, así que sólo puede haber dos motivos para la exclusividad: pereza por parte de Ubi o, directamente, dinero de por medio.
4.- Pues no estaría mal ver un *Capcom vs SNK* con los gráficos de *SFIV*, aunque es más probable que veamos un *Marvel Vs Capcom 3*... La red ya está repleta de rumores sobre su desarrollo.

Calendario de actividades PlayStation: ABRIL 2010

lu	ma	mi	ju	vi	sa	do
12 .- El superhéroe de al lado (PlayStation Home). .- La Liga (Tekken 6). .- Noches U2 (Uncharted 2)	13 Concurso Prison Break: The Conspiracy (es.playstation.com) .- El Elegido (Killzone 2) .- Fun Night (WipeOut HD)	14 Most Valuable Player Fun Night: Call of Duty Modern Warfare 2	15 Eurocopa 10 vs 10 (FIFA 10) Concurso Fat Princess (es.playstation.com)	16	17	18
19 Concurso PlayStation Home: El Superhéroe de al Lado (es.playstation.com)	20 .- El Elegido (Killzone 2) .- Fun Night (WipeOut HD)	21 Most Valuable Player Fun Night: Call of Duty Modern Warfare 2	22 Eurocopa 10 vs 10 (FIFA 10)	¡MUCHO VICIO!	24	25



Wii
NINTENDO DS.

Encuesta Mayo revogamers www.revogamers.net

Nintendo 3DS: efectos 3D sin gafas, retrocompatible con DS-DSi y... ¿qué más quieres?: A) Rumble incorporado (vibración) B) Gran capacidad de almacenamiento y multimedia C) Sensor de movimiento D) Joystick analógico E) Consola Virtual F) Doble pantalla táctil / pantalla multitáctil

Tema del mes

Preguntábamos: WiiWare cumple dos años... ¿Qué opinas?

1 Jaketa miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
Pese a que hay auténticas maravillas, como la serie *Bit.Trip*, los *Lost Winds*, *LIT*, y varios más, no representan ni de lejos una gran parte de todo el catálogo. Además para poder encontrarlos tenemos que buscar mucho. Tampoco es razonable pretender que todo lo de WiiWare sea de 10, pero Nintendo no tendría que confundir cantidad con calidad (ahí está la App Store de Apple...).
Por otra parte, a veces parece que para Nintendo, WiiWare no existe. Más publicidad y promoción del canal no sería demasiado pedir... Va por buen camino, pero aún le queda algo para ser 'genial'.

Foro

2 Ghost
miembro del foro Revogamers

Con una decena de juegos descargados y con la perspectiva de comprar un montón más de títulos, ¿necesito decir algo más? Wiiware, como el resto de las plataformas de descarga digital, no sólo aporta variedad al catálogo de la consola, sino que nos ofrece algunos de sus mejores juegos. Algunos tan buenos que lo que más me apena es no poder tenerlos también en formato físico.

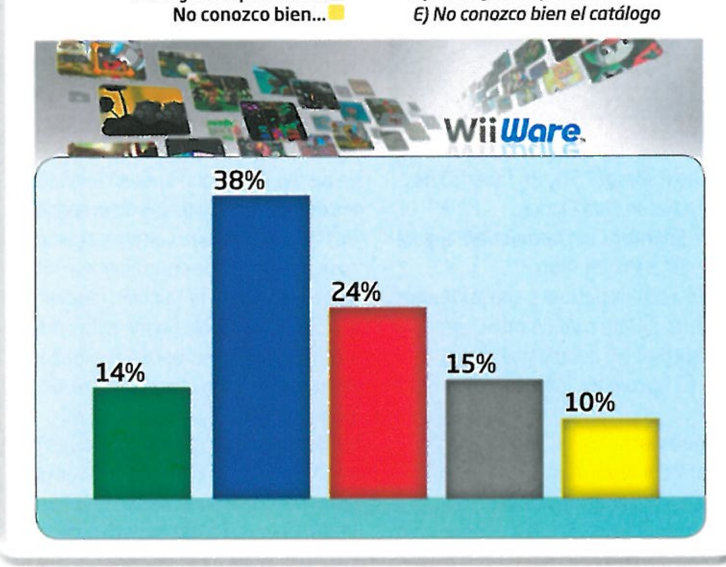
3 Agente_Smithx
miembro del foro Revogamers

Para mí es genial!!!! Hay mucho nivel, contamos con grandísimos trabajos que nada tienen que envidiar a los lanzamientos retail y con una perspectiva de futuro prometedora. Esto ha provocado que tenga varios juegos de este sistema de descarga.

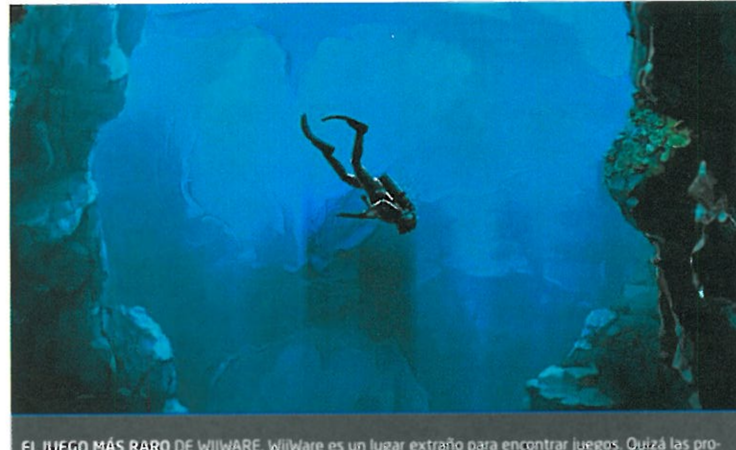
Resultados encuesta de abril en:
revogamers
www.revogamers.net

WiiWare cumple dos años...
A) ¡Es genial! Tengo mucho juegos
B) Hay bastante nivel
C) No me llama del todo
D) No hay más que truños
E) No conozco bien el catálogo

¡Es genial! Tengo...
Hay bastante nivel
No me llama del todo
No hay más que truños
No conozco bien...



Preguntas y curiosidades



EL JUEGO MÁS RARO DE WIIWARE. WiiWare es un lugar extraño para encontrar juegos. Quizá las propuestas más originales del mercado se encuentren en el pequeño bazar de juegos independientes que ofrece Nintendo. Desde juegos de equilibrio psicodélico, con cubos y personas, a puzles con iconos, sonidos y colores. El último descubrimiento es *Dive: The Medes Island Secrets*, un juego que se hace en Barcelona y que nos lleva a explorar las profundidades submarinas. www.cosmonoutgames.com

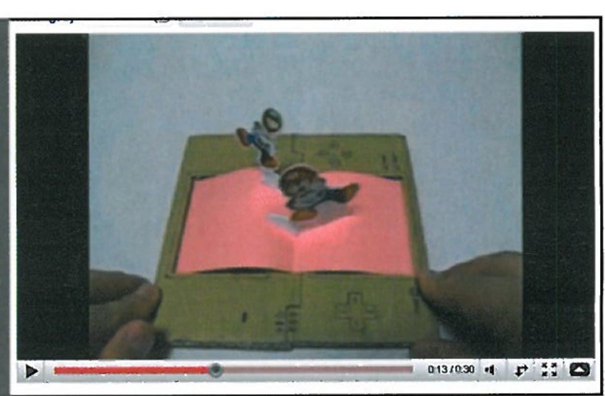
4 Joan Batel García
Baleares (email)

¿Habrá un *Band Hero 2*? ¿Y *Just Dance 2*?

Respuesta:
Estás de suerte, Joan. Ya hace algunos meses que uno de los jefazos de Activision, Dan Rosensweig, confirmó que el año 2010 será un año de mucho 'Hero'. Habrá *Guitar Hero 6*, *DJ Hero 2* y, obviamente, **Band Hero 2**. Así que afina el oído, porque habrá música para todos. En cuanto a *Just Dance*, es muy pronto para decir algo seguro, pero los dos millones de copias vendidas en todo el mundo (en Inglaterra es número uno) pueden ser suficiente motivo para que Ubisoft decida hacer una segunda parte del juego de baile. No sería extraño que en este E3 (a mediados de junio) ya se anunciase algo. Si te gustan los juegos de baile en Wii, no deberías perder de vista el lanzamiento de *Dance Dance Revolution Hottest Party 3* en junio.

"WIIWARE NO SÓLO APORTA VARIEDAD AL CATÁLOGO, SINO QUE OFRECE ALGUNOS DE SUS MEJORES JUEGOS"

[BROMA] EL PASADO 1 de abril fue el 'día de los inocentes' en los países anglosajones y se aprovechó para lanzar un video-trailer sobre la Nintendo 3DS. Puedes encontrarlo en Youtube buscando: ' Cardboard Brown Nintendo 3DS'. Una risa, pero puede dar pistas a Nintendo...



MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Nintendo.** Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.





En nuestros blogs



5 Antonio Aldomá
e-mail

Me gustan los juegos de rol, pero no tengo ninguno en Wii. ¿Podéis recomendarme alguno?

Respuesta:
Para no complicarte mucho, vete corriendo a la tienda y cómprate *Okami*. Es una joya poco habitual y muy entretenido. Nada que decir de su diseño artístico. Por supuesto, cualquiera de los *Final Fantasy*. *Spectrobes: Orígenes* y, sin ninguna duda, el que está a punto de llegar: *Monster Hunter Tri*.

6 Santiago Fernández
email

¿Puedo jugar a *Monster Hunter Tri* si no tengo Wii Speak? ¿Cómo me comunico con los otros jugadores en la partida?

Respuesta:
Wii Speak es una opción que plantea el juego para comunicarnos, pero nunca una obligación para el jugador. Una de las experiencias más intensas de *Monster Hunter Tri* es la de combatir cada una de las gigantescas criaturas del juego entre cuatro jugadores. Para ello, la comunicación es vital y el Wii Speak la forma mas práctica. También puedes usar un teclado para el chat de texto, pero es mucho más incómodo.
En Europa somos unos afortunados porque además de no pagar ni un euro por la conexión, se soporta el chat de voz, algo que no existe en Japón.

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer

Decíamos que...**El creador de los Sims dice que la Wii 'es un juguete'...** y vuestro comentario fue:

7 Jantonio
comentario en el blog

Si no son competencia..., ¿a qué esa historia del proyecto Natal y similar? Porque será que "algo" de competencia habrán visto cuando entran al trapo.

8 Anónimo
comentario en el blog

En algunas cosas la Wii no tiene rival (exclusivos de Nintendo, apartado artístico de algunos juegos, juegos de pistola, plataformas...). Pero si la competencia se mete en el campo de la detección de movimiento, a Wii sólo le quedarán las exclusividades para destacar. Y las diferencias seguirán siendo abismales en el resto de aspectos respecto de Ps3 y Xbox 360.

9 Anónimo
comentario en el blog

Mi mujer, que el único juego de ordenador que conoce es el Solitario, se puede pasar horas con la Wii. Para mí, cualquier consola es un juguete, puesto que lo único que puedes hacer con ellas es, precisamente, jugar y todo lo que critique a la Wii es aplicable al resto de consolas. Supongo que deben estar cabreados porque la que está triunfando no es la más potente, con mejores gráficos y juegos espectaculares, sino la sencilla, práctica y con juegos sencillos y entretenidos, para jugar con más gente y sin necesidad de mucho aprendizaje.

Decíamos que... **Un juego español, Zombie Panic, es número uno de ventas en Japón...** y vuestro comentario fue:

10 Anónimo
comentario en el blog

Felicidades al estudio. Se veía venir. Hace un año ya había aglomeraciones para jugar la beta en el idéame. Al anónimo que comentaba que "Voy a hacer una versión del Pac-Man, pero en vez de comer puntitos que coma cerebros, será el Pac-Zombie, a ver si también cuela..." Avisa cuando tu pacman llegue al número uno del ranking japonés para que te escriban una noticia.

11 Anónimo
comentario en el blog

Insólito e impresionante. Muy buen juego tiene que ser para que lo acojan en Japón siendo extranjero, y más bueno aún para encabezar las ventas.

Decíamos que... **La Wii, a salvar a la industria del cine...** y vuestro comentario fue:

12 anónimo
comentario en el blog

Las descargas de alta definición son una realidad, pero el coleccionismo de películas pasa ahora por el Blu-Ray, al no tener ya como rival al HD-DVD. Ambas posibilidades coexistirán en paz. Y mientras tanto, Wii ofrecerá servicio de video en ¿480 p? Y todavía habrá quien pague por eso....



DE RUMORES VIVE EL hombre y de aquí a que aparezca algún responsable de Nintendo (seguro que en el E3 de junio) con la primera Nintendo 3DS en la mano, las imágenes de dispositivos que 'podrían' ser o no la heredera portátil de la compañía nipona irán apareciendo. Aquí tenemos unas que publicó AkihabaraBlues en su página. A nosotros no nos terminan de convencer, parece más bien un dispositivo de lectura con opción de incluir algunos juegos. ¿A vosotros qué os sugiere?

Comunidad PC

POWERED BY BURGER KING

Carta del mes

Juegos de estrategia clásica online



Daniel Catalán
e-mail

Hola amigos de *Marca Player*. Me gustaría jugar a un juego de estrategia en tiempo real masivo online de conquista de territorios y otros jugadores, pero no se si existe algún juego con esas características. ¿Me podrías recomendar alguno? Gracias.

Respuesta:
Saludos, Daniel. Lo cierto es que la estrategia online está más orientado al RTS táctico, disponiendo de títulos muy interesantes como *Avalon Heroes* de Alaplaya.net, que puedes descargar en su web. Si lo que buscas son juegos de alta estrategia como Hearts of Iron, al más puro estilo wargame, tienes algo parecido en títulos como *Kahn Wars* (*www.kahnwars.com*), que son todos juegos sobre el navegador.
En mi opinión, un wargame clásico es imposible de convertir en un mmo de forma eficiente, y eso es debido a la condición territorial que tú mismo mencionas. Este tipo de juegos están más orientados a partidas multiplayer, por lo que cualquier título off-line con opción multi debería copar tus necesidades.



AVALON HEROES ES UNA buena alternativa al RTS online y además gratuito.

2 David González
E-mail

Llevo tiempo dándole vueltas a la compra de una tarjeta de sonido para el PC, pero las X-Fi las veo ya algo antiguas y no sé hasta qué punto vale la pena hoy en día gastarse el dinero en una tarjeta de audio cuando con los chips integrados conseguimos lo que queremos. ¿Qué opinaís?.

Respuesta:
Saludos David. No te falta razón. Es cierto que los chips integrados dan una calidad de audio más que suficiente para mucho tipo de usuarios. El proceso más habitual suele ser comprar un buen conjunto de altavoces 2.1 o incluso 7.1 y, cuando los conectas a tu tarjeta integrada es cuando descubres que quizás estarían más aprovechados en una tarjeta dedicada. Hoy en día tienes unas opciones muy interesantes en Asus con su serie Xonar, capaces de reproducir los efectos EAX de Creative sin problema y con una limpieza de audio, en general espectacular. Como te puedes imaginar, si tu idea es también realizar alguna grabación, el espectro de opciones se amplía enormemente, pues el parque de dispositivos de edición de audio, tarjetas MIDI, etc, es enorme. Para que te hagas una idea, pásate por tiendas online profesionales y alucina. Un consejo, cualquier par de monitores estéreo semiprofesionales como los M-Audio te va a dar un sonido mucho más nítido y limpio que las opciones gamer.



Jesús Cambria
Madrid

Tengo un PC algo viejo, un Sempron, exactamente, y me gustaría saber qué opciones de actualización tengo para poder jugar a alguno de los últimos juegos con garantías.

Respuesta:
Saludos, Jesús. En este tipo de preguntas siempre es necesario saber con qué presupuesto cuentas. Además, un Sempron puede ser de los más recientes, socket AM2, o de los antiguos 939, por lo que tus opciones son muy distintas, incluyendo la posible ausencia de slot PCI-Express en tu caja. Si tu caso fuese el primero y ves que el rendimiento en juegos no es el deseable, la primera opción es, sin duda, cambiar de gráfica. Hoy en día, una *ATI Radeon HD 5770* es una de las grandes alternativas en relación precio/rendimiento. Para asegurar la compra deberías comprobar que tienes una fuente de alimentación capaz de moverla a pleno rendimiento y que cabe en la caja de tu PC.
También debes comprobar la cantidad de memoria RAM de que dispones. Jugar con menos de 2Gb hoy en día, es imposible. Para actualizar la memoria debes comprobar el tipo de RAM que tienes. Para ello, usa un programa como *Cpuz* (*www.cpuid.com*) y así podrás saber cuál comprar. Lo mejor, consulta en la web de tu placa base.

MANDA TUS DUDAS
Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad PC**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio de cada comunidad.



LA RADEON HD 5770 de 512Mb o 1Gb, es una gráfica que ronda los 140 euros y se encuentra entre las mejores en relación calidad/precio.

Reanálisis

Datos facilitados por


¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, a partir de este mes vamos a comparar la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿Interesante, no?

	LOS MÁS VENDIDOS	NUESTRA NOTA	NOTA GAMERANKINGS	VUESTRA NOTA
1	Splinter Cell Conviction	9.2	--	
2	Runaway: A twist of fate Ed. Esp.	8.5	8.0	8.2
3	Battlefield Bad Company 2	9.1	8.9	9.4
4	Metro 2033	8.7	8.0	8.4
5	Just Cause 2	9.3	8.4	8.4
6	The Settlers 7	--	8.0	
7	STALKER: Call of Prypiat	9.0	8.0	
8	El Rey Arturo	9.3	7.3	
9	Los SIMS 3	--	8.6	7.1
10	Call of Duty: Modern Warfare 2	9.7	9.2	5.5

ANÁLISIS: Se renueva la lista completamente, manteniéndose solamente tres títulos: ***Battlefield Bad Company 2*** y ***Los SIMS 3***. Varias menciones: ***Modern Warfare 2*** reaparace en la posición 10 y dos títulos españoles: ***Runaway: A twist of fate*** en su edición especial y el genial ***El Rey Arturo***, de NeoCore Games y FX Interactive. Por lo demás, lo esperado con ***Metro 2033***, el nuevo quema tarjetas y el primer puesto para Sam Fisher, que va a dar mucho que hablar.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.

MotoGP 2010

MotoGP Official Content

MARCA

Y STAMPII TE HARÁN VIVIR LA COMPETICIÓN MotoGP COMO NUNCA ANTES LA HABÍAS VIVIDO

El coleccionismo digital irrumpe en el mundo del deporte de la mano de MARCA y Stampii y se estrena mundialmente con el Campeonado del Mundo de MotoGP 2010:

- Todos los pilotos, equipos, motos y grandes premios,
- Datos, fotos y videos espectaculares actualizados día a día,
- Sincronizados entre tu ordenador y tu móvil,
- Para coleccionar, jugar e intercambiar con tus amigos.

A partir del 25 de abril comienza la era del coleccionismo digital ¡No te la pierdas!

Descúbrelo en MARCA y en www.stampii.com

MARCA se sale



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A	29,95	---
3	R&C Atrapados...	69,95	8.7
4	Lego Indiana Jones	29,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19,95	---
2	Pure	14,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	**SSF IV**	**39,95**	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	**59,95**	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,90	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9,5

Deportivo

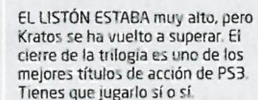
		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	**Mundial 2010**	**59,95**	9.2
3	PES 2010	64,95	8.9
4	Virtua Tennis 2009	64,95	---

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted 2	69,95	9.7
2	God of War III	69,95	9.6
3	GTA IV	29,95	---
4	Batman Arkham A.	59,95	9.6





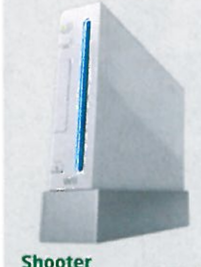
L. Fernández
PLAYSTATION 3

God of War III

EL LISTÓN ESTABA muy alto, pero Kratos se ha vuelto a superar. El cierre de la trilogía es uno de los mejores títulos de acción de PS3. Tienes que jugarlo sí o sí.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.7
2	New Super Mario	49,95	9.2
3	Super Paper Mario	49,95	8.4
4	Mushroom Men	56,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**M. Hunter Tri**	**49,95**	9.6
2	Zelda: Twilight...	---	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	**No More... 2**	**39,95**	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	MadWorld	29,95	8.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Red Steel 2

ACCIÓN CON ESPADAS en un salvaje oeste lleno de samuráis. No tiene nada que ver con el primer *Red Steel*, y nos gusta mucho más. De lo mejor de Wii para este año.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Lego: Ind. Jones 2	59,95	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	59,95	9.2
3	Midnight Club L.A.	29,95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	**59,95**	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Bioshock	19,95	---
3	Bioshock 2	64,95	9.5
4	Halo 3	29,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	**Mundial 2010**	**59,95**	9.2
3	Fight Night 4	69,95	8.9
4	NBA 2K10	59,95	8.9

Xbox Live Arcade

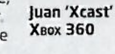
		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	---
2	Batman Arkham A.	59,95	9.6
3	Assassin's Creed II	69,95	9.6
4	Bayonetta	69,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Juan 'Xcast'

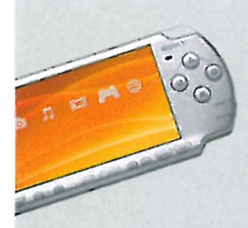


Just Cause 2

RICO RODRÍGUEZ ES el protagonista del juego más grande, en tamaño, que hemos podido ver. Y la excusa para hacer todo tipo de locuras en 1000 km cuadrados.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	**Eye of Jugment L.**	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

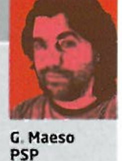
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	29,95	9.2
4	GTA: Chinatown	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Silent Hill: S.M.

REVIVE LA PRIMERA entrega de la saga pero desde otro punto de vista. Lo único que tendrás para enfrentarte a tus miedos es una simple linternita.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**Pokémon G.&S.**	**39,95**	9.3
2	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate It	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	**Alicia en el País...**	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Pokémon Oro & Plata

LA SAGA SE renueva una vez más con su última edición, que ahora incluye un podómetro especial, Poketwalker, que te ayudará a mejorar a tus Pokémon.



PLAYSTATION 2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,-	---
4	SSX 3	--,-	---

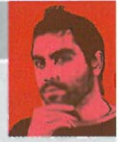
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA



L. Fernández
PLAYSTATION 2

Jak & Daxter: La Front.

UNA NUEVA AVENTURA de Jak & Daxter que llega a PS2. Tendrás que desplazarte por tierra y aire en busca del eco, una fuente de energía que salvará tu planeta.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Runaway: ATOF	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	Drakensang	19,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	El Rey Arturo	19,95	9.3
4	Empire Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Left 4 Dead 2	49,95	9.2

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Just Cause 2	39,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Metro 2033

SHOOTER CON TRAZAS de survival y una gran historia de novela. Lo último de THQ te transportará a un mundo en el que el metro es el último reducto de humanidad.



ENTRADAS PLATINUM

360, PS3

Assassin's Creed 2



ABRIL
39,95 €

Ubisoft lo tira. Uno de los juegos más vendidos de las navidades pasadas ahora a precio reducido.

360

PGR4



ABRIL
9,95 €

Uno de los mejores juegos de los magos de los arcade de conducción, Bizarre, casi regalado.

PS2

Mercenaries 2: World in...



ABRIL
9,95 €

Una buena versión de *Mercenaries 2* para Playstation 2.

PC

ORANGE BOX



ABRIL
9,95 €

Cinco juegos en uno y por diez euros. Decir que *Half Life 2* o *Portal* te salen por 2 € cada uno es decirlo todo. Sin duda, una de las mejores ofertas.




10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

Wii



PVP: ~~59,95€~~ XtraLife: 56,95€
46,95€
Código descuento: XLMARCA*WIRST2*

XBOX 360



PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€
46,95€
Código descuento: XLMARCA*XSUPC2*

PS3



PVP: ~~69,99€~~ XtraLife: 56,95€
56,95€
Código descuento: XLMARCA*SRFATE*

XBOX 360

PVP: ~~69,99€~~ XtraLife: 56,95€
56,95€
Código descuento: XLMARCA*XRFATE*

PC



PVP: ~~69,99€~~ XtraLife: 66,95€
56,95€
Código descuento: XLMARCA*PTWAP*

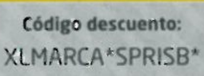
PS3



PVP: ~~69,99€~~ XtraLife: 66,95€
56,95€
Código descuento: XLMARCA*SGOWIII*

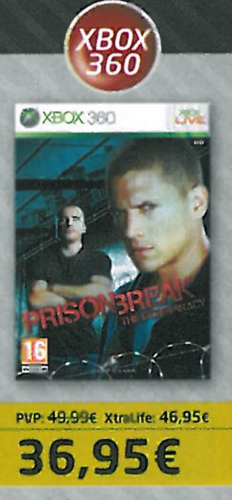
PS3





PVP: ~~49,99€~~ XtraLife: 46,95€
36,95€
Código descuento: XLMARCA*SPRISB*

XBOX 360



PVP: ~~49,99€~~ XtraLife: 46,95€
36,95€
Código descuento: XLMARCA*XPRISB*

PS3



PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€
46,95€
Código descuento: XLMARCA*SJUC2*

XBOX 360

PVP: ~~59,99€~~ XtraLife: 56,95€
46,95€
Código descuento: XLMARCA*XJUC2*

PC



PVP: ~~49,95€~~ XtraLife: 46,95€
36,95€
Código descuento: XLMARCA*PM2033*

XBOX 360

PVP: ~~64,95€~~ XtraLife: 61,90€
51,90€
Código descuento: XLMARCA*XM2033*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

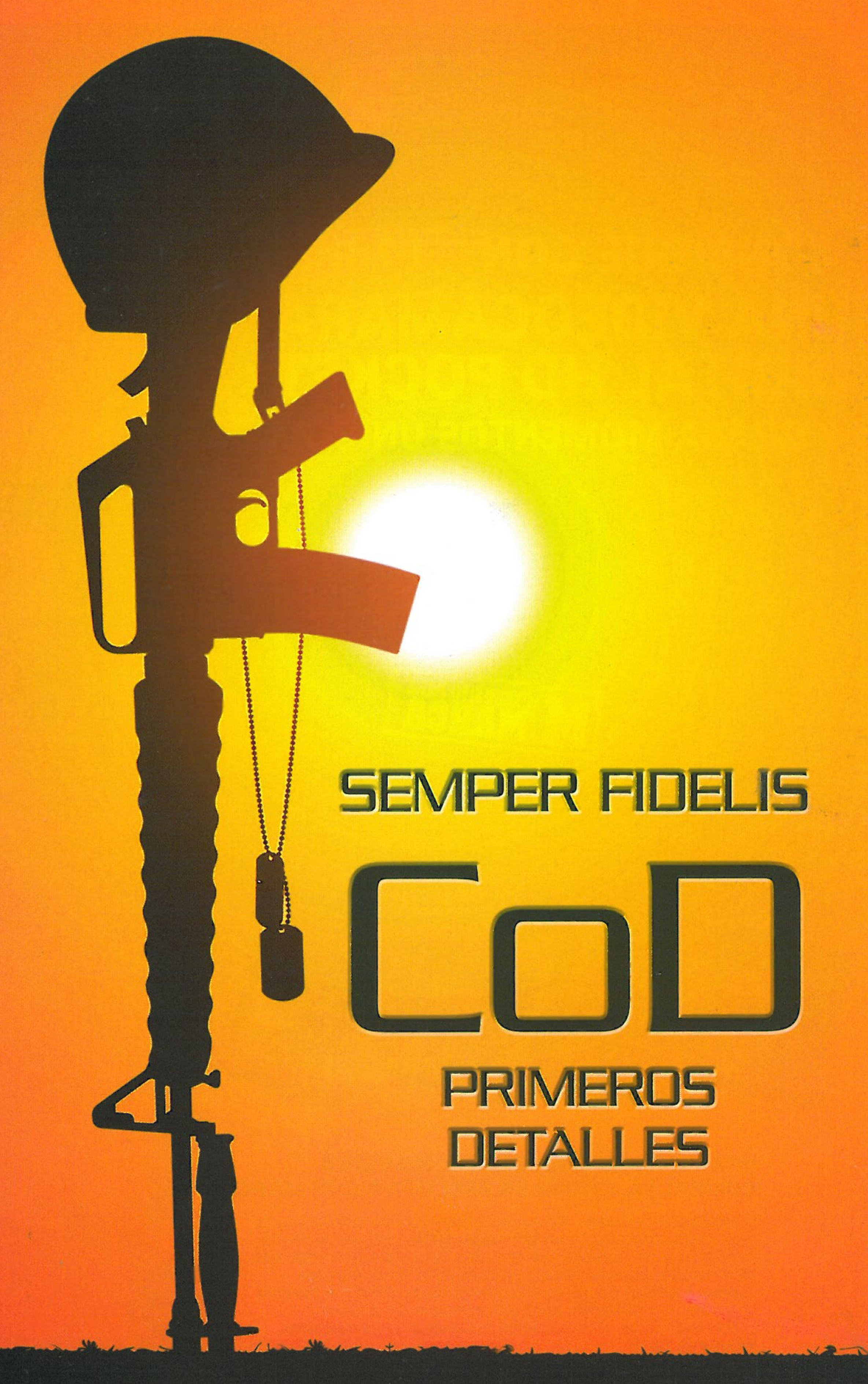
Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 15 de abril de 2010.



El horario de atención a la promoción es de domingo a viernes de 10:00 a 19:00 h.
Promoción válida para toda España (excepto Ceuta y Melilla) y limitada a 25.000 unidades. Bases disponibles en www.marca.com/promociones
CONSIGUE CON MARCA
UNA VIDEOCÁMARA DIGITAL HD POCKET
Y GRABA MOMENTOS ÚNICOS
DOMINGO 18 CARTILLA
POR SÓLO 59,95 €
Aspects
HD 720P DIGITAL CAMCORDER
EXCLUSIVO PARA M MARCA
GRATIS Trípode y cable HDMI
720P HD
RESOLUCIÓN HD 1280X720
TAMAÑO POCKET
PANTALLA 2" TFT LCD
BATERÍA DE ION LITIO
UNA VIDEOCÁMARA DIGITAL HD ULTRA COMPACTA, AHORA EN EXCLUSIVA CON MARCA
Sólo MARCA te podría ofrecer en exclusiva esta videocámara digital HD, con la que podrás realizar todos tus vídeos en alta definición y con todo lujo de detalles. Gracias a sus reducidas dimensiones podrás llevarla en tu bolsillo sin que te des cuenta, y grabar tus mejores momentos sin importar cuando ni donde se produzcan, para que nunca te los pierdas...
El domingo 18 de abril comienza a cambiar tu perspectiva.
¡Marca se sale!
Disponible envío a domicilio
MARCA se sale
barcelona world race
Aspects
TELECOR
Servicios de Telecomunicaciones
AIRIS

> Próximo número



DÍA D 14 de Mayo, 2010